

Belgien bfr 83,- Dänemark dkr 17,- Frankreich FF 14,- Griechenland Dr 500,- Luxemburg Lfr 83,- Niederlande hfl 4,90 Österreich ÖS 29,- Schweiz sfr 4,- Spanien ptas 280,-
PC Games Disc & Mag
11/92
NEU NEU NEU NEU
4.- DM
Das Spiele-Magazin plus Diskette
Mantis
Die wilde Alienjagd
The Summoning
Das neue SSI-Schattenreich
The Lost Files of Sherlock Holmes
Die geniale Spurensuche
Roland LAPC 1
Der Profi-Sound
Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:
COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 11/92
Postfach
8500 Nürnberg 1
EXKLUSIV
Gobliins 2
The Prince Buffoon
Erstmals spielbare Levels auf Diskette



WHAT'S UP?

Die Geduld der Spielergemeinde wird in diesem Herbst wieder auf eine harte Bewährungsprobe gestellt. Die Produktionseifrigkeit der Softwarehäuser ist zwar zu bewundern, dennoch vollzieht sich jedes Jahr nahezu das gleiche Schauspiel. Frühzeitig werden die voraussichtlichen Veröffentlichungstermine der gerade im Werden befindlichen Programme ausgegeben, geraten irgendwelche Arbeitstitel von Spielen in Umlauf. Seltener jedoch werden gegebene Termine oder Bezeichnungen eingehalten. Der PC-Spieler wartet begierig auf die neuesten Knüller.

Bei der derzeitigen Fluktuation auf dem Softwaremarkt ist dies auch kein Wunder. Monatlich erscheinen über ein Jahr verteilt "pi mal Daumen" etwa fünfundzwanzig Spielprogramme alleine für den PC. Budget-, Shareware- oder PD-Software noch nicht einmal miteingerechnet. In der Tat ist der "Verschleiß" an Spielen bei solchen Ausstoßmengen natürlich recht groß. Der Drang nach technisch immer eindrucksvolleren Simulationen, Adventures, Rollenspielen, den neuesten Hits steigt proportional zu deren Anzahl.

Ein Suchtanzeichen? Ich denke nicht. Die Gründe hierfür sind eher in unserer generell schnelllebigen Welt zu suchen. Konsum steht leider oft an oberster Stelle. Wer kennt nicht den Effekt einer Komplettlösung, die eine ungemeine Anziehungskraft ausübt? Der Wunsch nach dem Epilog, Happy End oder Showdown erhält eine unwiderstehliche Dimension. Vergegenwärtigt man sich diesen Gedanken, bemerkt man aber schnell den Unterschied zwischen eigenem Einsatz und fremder Hilfe.

Die Wegwerfgesellschaft fördert den inflationären Umgang mit den kleinen, verspielten "Kunstwerken". Haben Sie doch wieder Spaß daran, Probleme selbst zu lösen.

Eine selbst durchstandene "puzzle solution" und ein sich angeeignetes Geschick verfügt doch über ein gänzlich anderes Gewicht, als eine ALT+DEL Tastenkombination oder ein durch Hints linear erreichtes Endbild.
Versuchen Sie doch einmal, sich selbst auf die Probe zu stellen. An der zu erwartenden Auswahl von Prüfsteinen im vorweihnachtlichen Spieleangebot wird es sicher nicht mangeln.

Christian Müller
Leitender Redakteur

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS



Das Beholder Team hat sich auf den Adventure-Sektor gewagt und gewonnen. Mit The Legend of Kyrandia - Book One ist den Westwood Studios ein exzellenter Wurf gelungen, der auf die weiteren Bücher hoffen läßt.

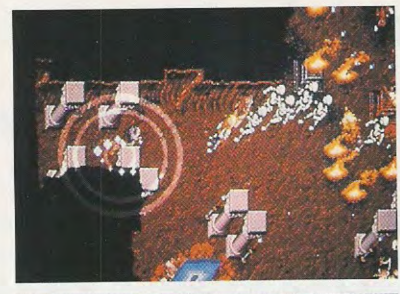
PREVIEWS

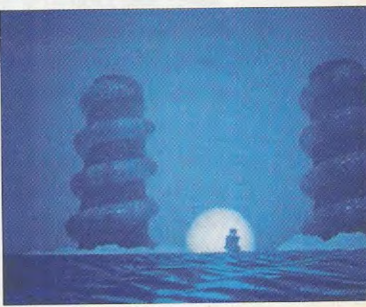
SPECIALS

SHAREWARE

PUBLIC DOMAIN

HARDWARE



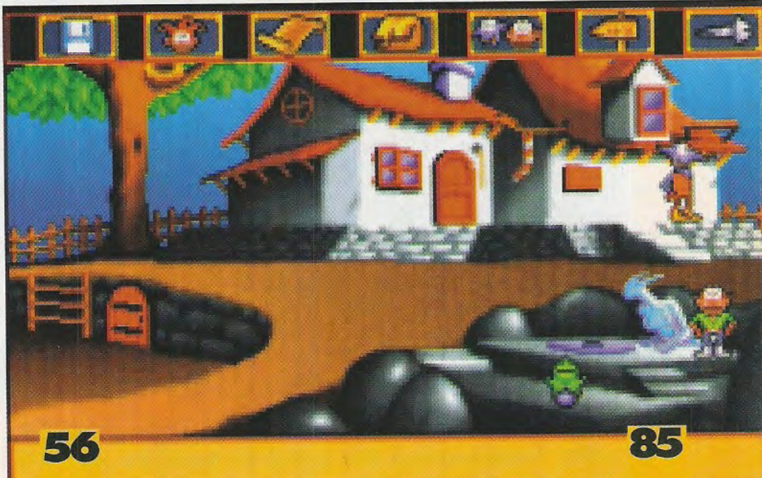



32
Origin creates Worlds. Infos über brandneue Produkte, Interview Richard Garriot





20
Reportage über die History Line-Entwicklung



56
GOBLIINS 2
Der Spielbericht

85
GOBLIINS 2
Die Coverdisk

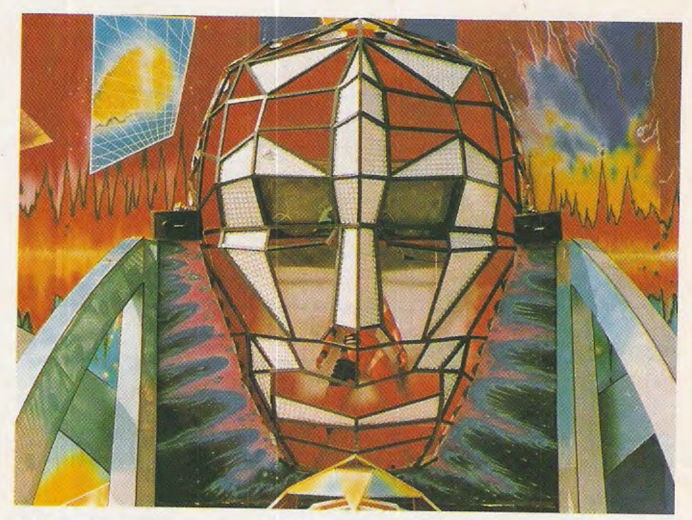
Sensorium-Faszination Computerspiel

Das größte Computerspiel der Welt

Die Sensorium GbR präsentiert eine neue Attraktion für alle Volksfeste. In Zusammenarbeit mit Bomico, Rushware und der Firma Performance Production GmbH wurde versucht, ein visuelles Computerspiel zu konzipieren. In einer Mischung aus Lasereffekten und Wasserspielen, wie man sie bereits aus Großraumdiskotheken kennt, wird der Besucher für DM 5,- in das Innere eines Computers versetzt. Dort trifft er auf ROM, die CPU des Computers Sensorium. Schnee, Wind und Vulkanausbrüche werden simuliert und von passenden Soundeffekten und Musiken untermalt.

Im Gespräch mit Herrn Häsler erfuhren wir, daß auch weiterhin von Show zu Show noch gearbeitet und gefeilt wird, bis eine perfekte "Sinnestäuschung" entsteht und die Besucher begeistert an der Show teilhaben, sich komplett in sie integrieren können. Ein Besuch lohnt sich allemal.

Die nächsten Termine:
Bremen 17.10.92 bis 1.11.92
Soest 4.11.92 bis 8.11.92



Illusion pur: Sensorium, das Computerkino

Neuer TBird



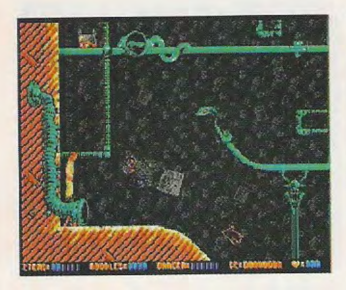
TBird-Drive: Jetzt mit CD-ROM, i486/SX 25, 4MB, vorbereitet für intel Overdrive mit 50 Mhz, HD 50 MB/17ms), 14" VGA Color Monitor, Soundkarte, Boxen, MS-DOS 5.0, Microsoft Windows 3.1, Microsoft Windows Entertainment Pack, 2 Top Games

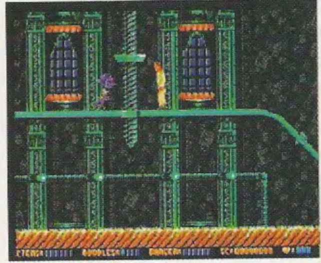
Nach dem TBird 1, der zukünftig TBird Classic heißen wird, kommt nun der TBird 2 in die Läden. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft, hofft man den neuen 486er mit CD-ROM Laufwerk zum Preis von ca. DM 2600,- herausbringen zu können. Einen ersten, ausführlichen Testbericht können Sie in der nächsten PC Games lesen.

Samantha

Endlich auf Zelluloid gebannt: Samantha Flint, neue Pressesprecherin im Hause Sierra On line. "Es macht irre Spaß und die Leute sind echt super." - Wen sie damit wohl meint?!







Cool World-Kim kommt

Da knistert die Atmosphäre. Cool World ist ein neuer, aufsehenerregender Film mit Kim Basinger (die aus der Strumpf-Werbung), eine Mischung aus Zeichentrick- und Reallife-Film. Und Ocean hat sich schon wieder hinten drangehängt. Ergebnis: Ein Plattformspiel mit zwölf Levels, sechs in der Zeichtrick- und sechs in der Reallife-Ebene. Wenn sowohl Film wie auch Spiel nur halb so verführerisch sind wie das Werbeposter...

Walk with hired guns

Parallel zur Entwicklung von Lemmings 2, arbeitet man bei Psygnosis oder besser bei DMA an zwei weiteren Projekten. Walker handelt von einem Walker der recht monoton durch die Landschaft walkt und alles eliminiert, was ihm vor die Rohre kommt. Hired Guns entpuppt sich als Viertelscreenrollenspiel mit Ruckzuckelgrafik. Aber man arbeitet ja auch noch daran.

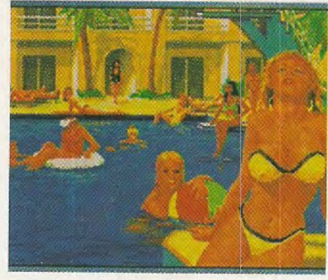




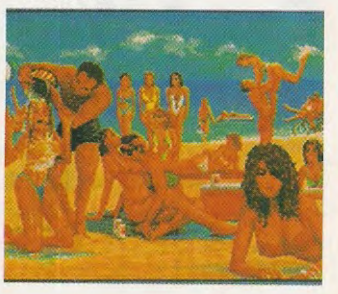
Spellcasting 301

Ein Sommernachtstraum

Legend bringt das Spiel, welches uns nochmals in die warmen Sommermonate zurückführt. Der Duft von Kokusnuß-Sonnenmilch liegt in der warmen Luft, braune Körper räkeln sich am Strand, während man versucht, die verschiedenen Herausforderungen zu meistern, die das moderne Strandleben so bietet. Steve Meretzkys neuestes Werk mit dem Untertitel Springbreak wartet dazu noch mit einer Reihe von Neuerungen auf. Verbesserte Benutzerführung, Lösen grafischer Puzzles und SVGA Option gehen einher mit allerlei digitalisierten Bildern (!) und Sounds. Gehen Sie mit Ernie Eaglebreak auf die Party Ihres Lebens. It´s springbreak time!

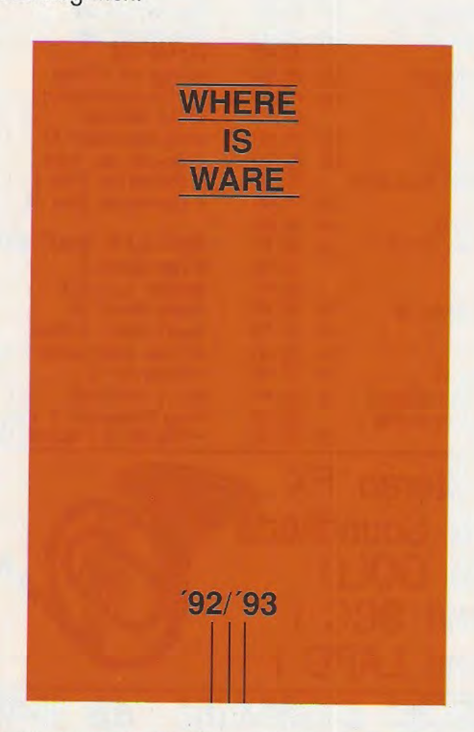



Ernie Eaglebreak träumt weiter.

Neues Who is Who der Softwareindustrie

Der Red Box Verlag bringt die zweite Auflage des EDV-Adreßbuches: "Where is ware". Mit über 9000 Adreßänderungen im Vergleich zum Vorjahr, bietet "Where is ware" auf über 607 Seiten über 19.000 Adressen, sortiert nach 1.100 Suchbegriffen.



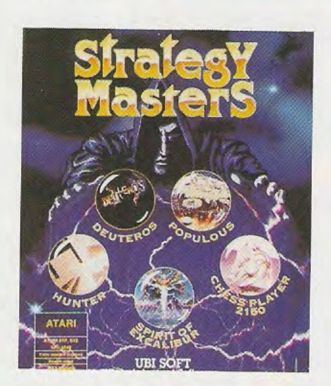
Kostenpunkt: DM 118,-. Zu beziehen über: Red Box Verlag, Abteistr.49, 2000 Hamburg.

800 Seiten Tips und Tricks

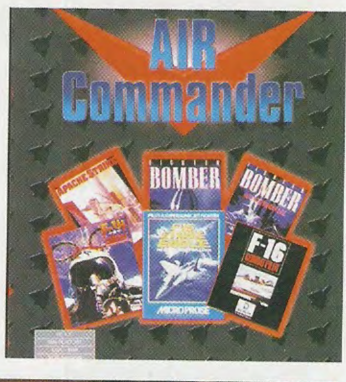
Corish`s Computer Games Guide bringt auf 800! Seiten mehr als 12.000 Tips, Tricks, Pokes zu über 1.450 Spielen. Damit ist es das größte "Hint Book" der Welt und momentan nur in Englisch erhältlich.



Bestelladresse: Kuma Computers; Tele: 0044 734 844335 (Achtung Auslandsgespräch mit entsprechenden Gebühren). Preis ca. DM 50,-.



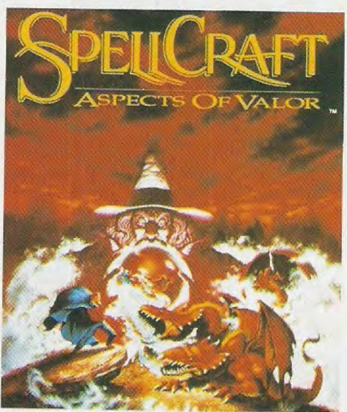
UBI Soft bringt neue Compilations



Bekannt als Vertreiber hochwertiger Spielecompilations, bringt das französische Softwarehaus UBI Soft, in kürze Strategy Masters, Air Commander und Action 5 heraus. Strategy Master legt, wie der Name schon richtig vermuten läßt, sein Hauptaugenmerk auf Strategiespiele. Merchant Colony, Cohort Populus, Chess-player 2150 und Spirit of Excalibur finden Sie in dieser Sammlung zum Preis von ca. DM 100,-.



Für alle Flieger wird es Air Commander F14, F15, F16, Bomber, Bomber Mission und Apache Strike für ca. DM120,- geben und wer mehr auf pure Aktion steht, kann sich ab Januar mit dem Action 5 Paket und somit mit Hard Drivin´, Rick Dangerous 2, Gunship, Ghostbusters 2 und Superski vergnügen. Preis ca DM 80,-.

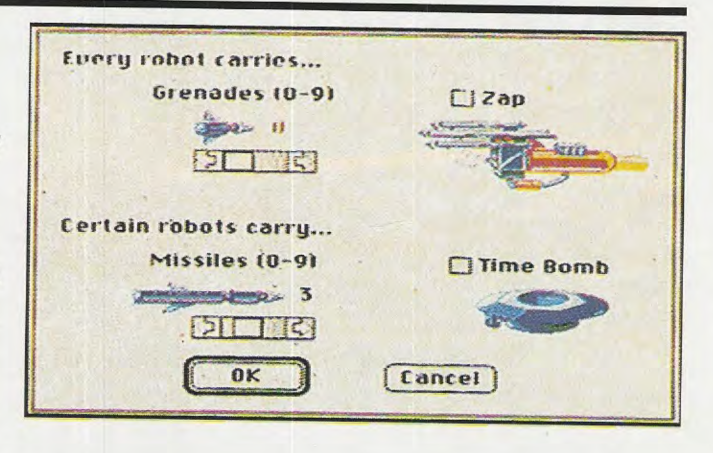


Sportliche Kampfroboter

Maxis hat ausgetüftelt, was müde, schlaffe Männer munter macht: Robosport. Endlich mal wieder so richtig wild und wüst die Wildnis verwüsten.

Fünf "Sportarten" stehen auf dem Prüfungsprogramm: Überleben, Schatzsuche, die Flagge beschützen, Geiseln nehmen und Baseball. Bis auf letzteres alles sehr seltsame Sportarten. Videowiederholung, Mehrspielerfunktion und Netzwerktauglichkeit geben dem ganzen wenigstens technisch ein brauchbares Outfit. Laut Werbetext eine Mischung aus Schach und modernem Guerilliakrieg.

Turnvater Jahn würde sich ums Reck winden.







Dune 2

Der Erfolg des ersten Teils veranlasste Virgin Games einen Nachfolger zu konzipieren und umzusetzen. Dune 2 The Battle for Arrakis, eine strategische Rohstoffmanagement-Simulation mit exzellenter Grafik.
Verwirklicht wurde dieses Projekt vom Beholder- und Kyrandia-Team, den Westwood Studios. Alles dreht sich im zweiten Teil um die Droge Spice, die angebaut und vertrieben werden will.
Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Dezember ´92.





ASI Musik Box



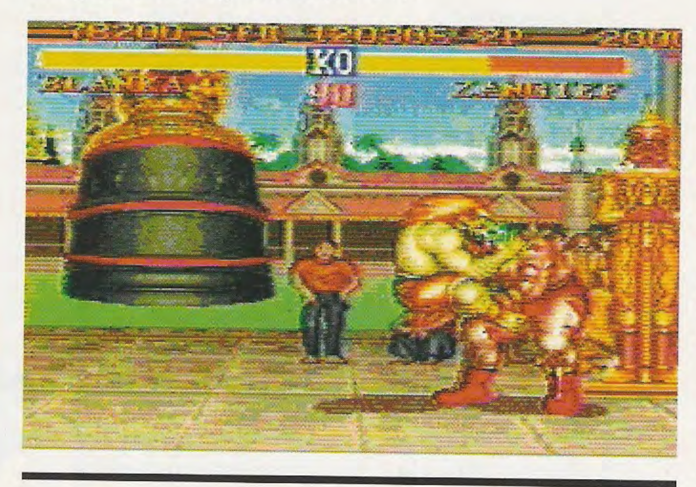
Soundkarte, Software, Handbücher, Referenzkarte, Boxen, Kopfhörer, Monkey Island2, Mad TV und Max-Opera für nur DM 199,-? Unmöglich?
Nicht, wenn Sie sich die ASI Musikbox zulegen wollen. Sie beinhaltet alle genannten Produkte und liegt ab sofort im Fachhandel.

Street Figther 2

Was Spielhallengrufties und SNES Besitzer schon lange kennen, gibt es demnächst auch für Sie. Farbenfrohe Beat and Kick Orgien gegen Gegner aus der ganzen Welt. Es wird schon eine Weile dauern, bis Sie die ersten erfolgversprechenden Aktionen am Bildschirm ausführen können. Denn es kann durchaus passieren, daß Sie Ihr Gegner nach dem ersten Schlag nicht mehr zur Ruhe kommen läßt und Ihnen, während Sie versuchen sich noch vom ersten Treffer zu erholen, den gesamten Energiebalken entzieht.









In Kürze in der PC Version erhältlich: Asiatische Straßenkampfkünste

Neue Verpackung

Für die deutsche Version von Eternam, hat Infogrames eine neue Verpackung entwerfen und produzieren lassen. Sicherlich eine Geschmacksfrage. Uns gefällt´s.



Coktel Vision und Multimedia

Folgendes Statement erhielten wir im Verlauf unseres Gesprächs mit Roland Oskian zum Thema Multimedia: "Wir arbeiten schon seit einiger Zeit mit diesem neuen Medium, was unser Engagement im Bereich PC CD-Rom, CDTV und CD-I deutlich zeigt. Dabei waren und sind wir immer darauf bedacht, uns alle Möglichkeiten bezüglich eines Standardwechsels, wenn man denn überhaupt schon einen unterstellen kann, offen zu halten. Wir sind innerhalb kürzester Zeit in der Lage, für einen entsprechenden Standard zu produzieren."



Showdown in London Herbst ECTS'92

Trotz der Vielzahl von Computerspielemessen, die sich inzwischen in den verschiedenen Londoner Messehallen tummeln und um Besucher ringen, hat sie in puncto Innovation noch immer die Nase vorn. Während alle anderen Messen mehr auf den Weihnachtskonsum schielen und das junge Publikum begeistern möchten, bietet die ECTS zweimal im Jahr allen Herstellern und Vertreibern von Computer- und Konsolenspielen ein geeignetes Forum zur Selbstdarstellung bzw. zur Kontaktaufnahme mit Kooperationspartnern und der Presse. Von Thorsten Szameitat.

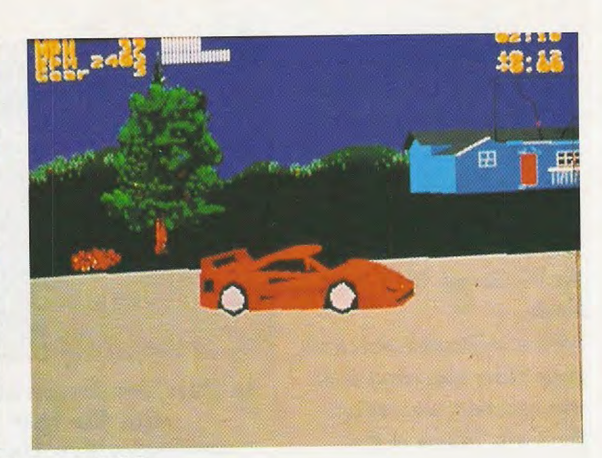


Professionelles und Skurriles. Die Eindrücke waren vielfach.

Es ist unübersehbar. Der PC ist die "Spielmaschine" der Zukunft. Auch der letzte Zweifler muß nunmehr zugeben, daß die einmal erdachte und dann konsequent verfolgte Produktidee der Firma IBM bei weitem genialer war, als es zu Beginn den Anschein hatte. Die Möglichkeit der jederzeitigen Anpassung an neue Entwicklungstrends verhalf ihm nunmehr zum endgültigen Durchbruch. Ein Urvater aller Computersysteme hat über die Jahre hinweg alle "Neuentwicklungen", vom ZX 81 bis zum Amiga, überlebt. Und das in einem Bereich, für den er eigentlich niemals erdacht worden war. Keiner kommt mehr und keiner will mehr an ihm vorbei. Diesen Trend konnte man auch auf der zweiten Electronic Consumer Entertainment Show dieses Jahres im Londoner Business Design Center verfolgen; auch wenn sowohl Aussteller-, wie auch Besucherinteresse als rückläufig einzuschätzen ist. Und dennoch gab es wieder jede Menge berichtenswerter Neuheiten rund um den PC Spielemarkt.

Fangen wir doch gleich einmal mit einer der kuriosesten Neuheiten an. Die Firma mit dem Leoparden im Signée, **Cheetah**, wartete mit den wohl ungewöhnlichsten Joysticks dieser Messe auf. "Wir wollen die zeitgemäßen Identifikationsfiguren in ansprechender Form in die Hände der Spieler legen." So das Statement zu den Batman-, Terminator-, Bart- und Alien-Joysticks. **Accolade** wird in Kürze mit **Waxworks**, **Summer Challenge** und **Zyconix** in die Regale stürmen. Alle drei Versionen waren bereits am Stand spielbar. Über **U.S. Gold** wird in England **Attics "Realms of Arkania"**, die "Briten-Version" des Schwarzen Auges, vertrieben werden.





Car and Driver vermittelte realistisches Fahrgefühl.



Die Programmierer von Myra the Legend.



Marisa Pauwles von empire.

Mit **Blue Byte** traf man gleich auf einen weiteren bedeutenden deutschen Softwarehersteller mit eigener Präsentationsfläche. Die **History Line 1914-18** fand beim Fachpublikum ebenso großes Interesse wie die neuste Produktion **Mindstreamer**.

Mit neuster Multimedia-Technik konnte der englische Konzern **CD Technology** aufwarten.

So zum Beispiel die neue **Gravis Ultra Sound TM card**.

Ebenfalls neu, der **"Flight Stick Pro"** von **CH Products**, dem führendem Hersteller von PC-Profi-Joysticks.

Wer am Stand von **Coktel Vision** vorbeischländerte, konnte erste Eindrücke zu **Gobliins 2** (man beachte bitte die Schreibweise mit zwei i), **Inca** und **Ween** sammeln. Zu allen drei Programmen finden Sie bereits in dieser Ausgabe ausführlichste Pre- oder Reviews. **Richard Barclay** aus dem Hause **Core Design** konnte uns nicht ohne Stolz die Endversion von **"Curse of Enchantia"**, sowie **Chuck Rock 2** und **Darkmere** zeigen.



Debbie Durrant jetzt bei Digital Integration.

Auch als ausführliches Preview bereits in dieser Ausgabe: **Tornado** von **Digital Integration**. Zusammen mit deren neuer Pressedame, der früheren Marketingfrau von **MicroProse**, konnte man in einem "Holzsimulator" erste "Probeloopings" und Wasserdampfspiralen in den blauen Himmel ziehen.

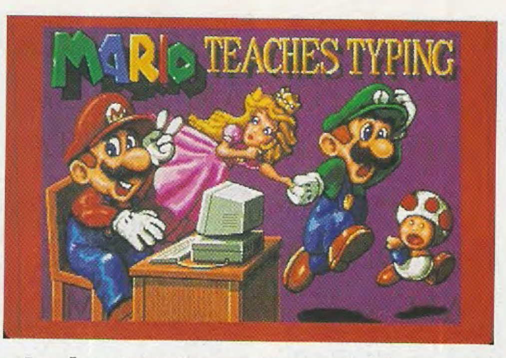
Domark, in letzter Zeit eher wegen dem Engagement in Sachen Segasoftware im Gespräch, präsentierte dennoch eine interessante Produktpalette für den PC: **"Harrier Assault"**, eine weitere neue Flugsimulation, die geschichtliche Aufarbeitung der Eroberung Amerikas mit **"Columbus"**, sowie die sportliche Herausforderung in Sachen Rugby mit **"International Rugby Challenge"**.

Die elektronischen Künste von **"Sherlock Holmes"** und **"Car and Driver "** konnten in der Suite von **Electronic Arts** in Augenschein genommen werden. **Marisa Pauwels** konnte uns zumindestens schon einmal die Verpackung von **Campaign**, der neusten weltkriegsnachbereitenden Simulation, in die begierigen Hände drücken. **Campaign** ist das erste Produkt einer neuen Reihe von High-End-Softwaretiteln, die in Zukunft aus dem Hause **Entertainment International** kommen werden. Das heißt, auch hier ist man bemüht, sich produkttechnisch hin zu einem neuen, hohen Qualitätsstandard zu bewegen, da die letzten drei Quartale klar erkennen ließen, daß im "Mittelfeld", gerade im PC-Markt, kein Geld zu verdienen ist. So sollte es sein.

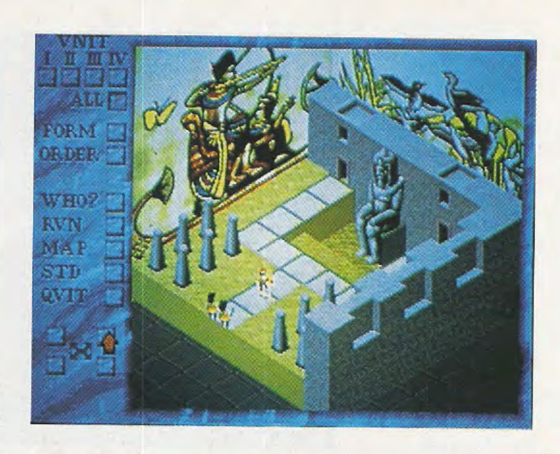
Die Firma mit dem Namen der bedeutendsten Tennisturniere, **Grandslam**, schwört in diesem Jahr auf Golf mit **"Nick Faldo"**, gesunde Zähne mit **"Beavers"** und High Speed Buddelspaß mit **"The Legend of Myra"**.

Hochgeschwindigkeit ist auch bei **Gremlin** angesagt. Ob nun mit

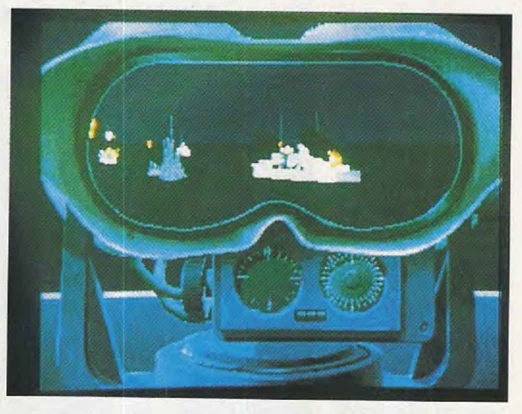
"**Zool**" über Stock und Stein zu jumpen, den "**Lotus 3**"-Bleifuß zu entwickeln oder ob man mit "**Nigel**" zum Pisten bügeln geht. Previews zu **Daemonsgate** und **Space Crusade** waren bereits in der PC Games 10/92 zu finden.
Alleine im Dunkeln saß man zwar nicht, spannend aber war es schon, was da am Screen in "**Alone in the Dark**" ablief. Auch hier: Preview bereits in der letzten Ausgabe. Doch als Bonbon: Test der ersten Hälfte des Spiels schon in dieser Ausgabe. Die Verwirklichung eigener Filmprojekte ist wahrscheinlich ein Traum vieler Menschen. Mit "**Stunt Island**" von **Disney/Infogrames** kann man schon einmal üben. Vorausgesetzt, das Programm wird überhaupt noch einmal fertig.
Interplay bringt, was Astronauten brauchen. Zusammen mit Buzz Aldrin gehts zum "**Race into Space**". "**Castles 1**" wird mit "**Castles 2**" fortgesetzt, Tippen oder besser Schreiben lernt man nun mit "**Mario Teaches Typing**" und schneller als man denkt, wird man mit "**Battlechess 4000**" schachmatt gesetzt.



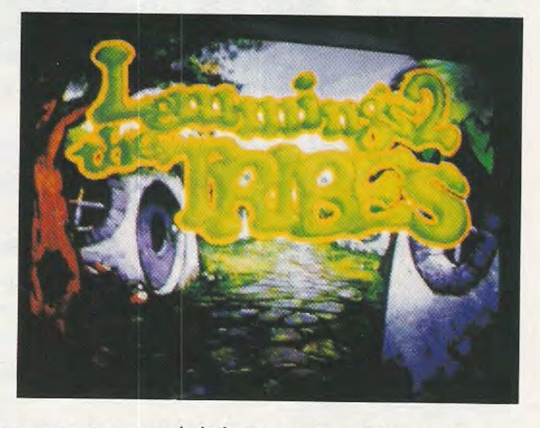
In den Londoner Messehallen wurden für fast alle Spielgenres spektakuläre Neuheiten gezeigt. Hoffentlich erreichen die Endversion bald die Ladengeschäfte. Für die kalte Winterszeit wird allen Spielbegeisterten auf alle Fälle kräftig eingeheizt.











Konami setzt auf die Batman Euphorie und bringt nach "**NFL Football**", zu dem Sie den zugehörigen Test schon in dieser Ausgabe finden, und vor "**Elite 2**", einem der am heißesten erwarteten Spiele, "**Batmans Return**" für den PC, welches bis dato nur den Lynxianern zugänglich war. Allerdings wird es sich dabei um ein Adventurespiel handeln, von dem man sich einiges versprechen darf.
Krisalis bringt nach "**Laser Squad**" und "**Sabre Team**" nun mit "**Shadowworlds**" die lang erwartete Fortsetzung des Knüllerspiels Shadowlands.
"**The Enity**", so der Titel des neusten Spiels von **Loriciel**. Fünf Levels in fünf verschiedenen Zeiten machen dieses Arcade Adventure zu einem wahrlich mystischen Erlebnis. Comicmäßige Strategie mit Actionsegmenten erwarten uns dann bei den "**Cartoons**", ab November'92.

Yvette Weire, Marketing Executive von Microprose.

Wer glaubte, bei **MicroProse** hätte es irgendwelche neuen Simulationen zu sehen gegeben, der liegt auch völlig richtig. **Harrier**, **A.T.A.C.** und **Task Force 1942** gehen grafisch wieder in die Vollen. Bezüglich der Gameplay-Beurteilungen müssen wir noch bis zu den entsprechenden Testberichten in PC Games warten. Mehr Action Adventure als Simulation verbirgt sich hinter "**Rex Nebular**", dem Held aller einsamen Frauen. Zu "**Mantis**" finden Sie detaillierte Angaben und den entsprechenden Test in dieser Ausgabe.
Millenium setzt ganz auf den Sport mit James Pond und Konsorten in "**Aquatic Games**", auf Intrigen im alten **Rom AD92** und auf Unerklärliches in "**Daugther of Serpents**".
Mirage bringt nun was die Menschheit braucht: **Humans**. Wieder in einem ungewöhnlichem Verpackungsdesign, mittlerweile dem Markenzeichen von Mirage.
Von **New World Computing** erwartet uns die Fortsetzung der "**Might & Magic**" Serie. "**Clouds of Xeen**" lautet der Titel des neusten Teils.

Lethal Weapon 3 zum ersten. Ocean hat sich nun, sicherlich bestärkt durch den Erfolg der ersten beiden Filmtitel, auch in diesem Fall entschlossen, eine Softwareumsetzung zum neusten Actionfeuerwerk auf den Markt zu bringen. Und es sieht so aus, als würde sich auch diese nahtlos in die "Große Namen, kleine Spiele"-Serie einreihen können. Doch man hat ja auch Qualität im Angebot: **Wizkid**, **SimEarth**, **Golf**, **Robosport**, **Cool World** und **WWF 2**. Na, wenn da nicht für jeden Geschmack etwas dabei ist.

Bewährte Budget-Software konnte am Stand von Prism Leisure begutachtet werden. Doch Budget alleine macht nicht glücklich. Also schickt man sich an, mit **"Air Warrior"** den Luftkampf via Modem aufzunehmen.

Lemmings 2, **Walker**, **Beast 3**, **Creepers**. Alles klar? **Psygnosis** nimmt den Markt unter schweren Beschuß und hofft auf einen grandiosen Erfolg der oben genannten Produkte.

Unter dem **renegade** Label kommt das neueste **Bitmap Brother** Produkt.

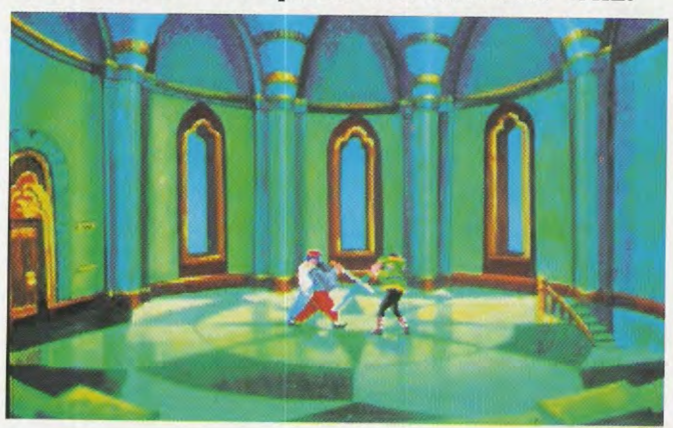
"The Chaos Engine" wird zwei Spieler in eine neue Welt der Computerrollenspiele entführen. Ebenfalls neu: **Sensible Soccer 2**, für alle Bundesligafanatiker.

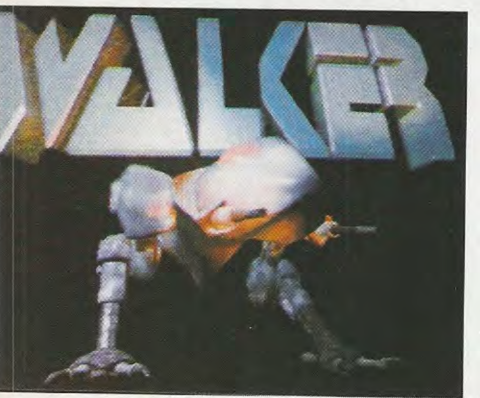
Sales Curve hofft noch in diesem Jahr auf die Fertigstellung des **"Rasenmähermann"** auf CD Rom, welcher als neuer Meilenstein der Computersoftware gelten kann.

Dreimal **Quest** aus dem Hause **Sierra**: **Kings Quest 6**, **Space Quest 5** (ein hartes Kopf-an-Kopf-Rennen) und **Quest for Glory 3**. Schon bald in PC Games.



Space Quest 5 verspricht viel Adventur Witz.





Walker von Psygnosis.

Hexuma aus der Weltenschmiede und **Gem´Z** von **Kaiko** waren die unbestrittenden Magnete am **Software 2000** Stand.

Einen neuen Ligthpen für Ihren PC gab es bei **Trojan Products** zu inspizieren.

Die Gebete der verzweifelten PC-User wurden erhört. Mußten sie bisher neidisch zu ihren Amiga-Kollegen blicken, um den Süchtigmacher **"Pinball Dreams"** zu sehen, können sie nun in den eigenen vier Wänden die Kugel an den Boster flippern.

"BAT 2, Spellcraft, Mega Lo Mania, F" heißen die Herbsttitel aus **UBI-Softs** Entwicklungsabteilung. Allesamt, mit Ausnahme von **"Spellcraft"**, welches nur für den PC erhältlich ist, gelungene Umsetzungen bekannter und erfolgreicher Amiga- oder ST-Titel.

Mehr zu **"Legend of Valour"** aus den **US Gold** Tüftellabors sowie einem Statement zu dem Gerücht, mein Konterfei wäre in das Spiel eingeflossen (wenn überhaupt sicherlich als rießiges, sabberndes Alien), finden Sie im Heft als ein entsprechendes Preview

.

Auch **Virgin Games** hat sich mächtig ins Zeug gelegt, um mir die Taschen zu füllen (nicht was Sie schon wieder denken), nein mit Hot-Stuff Software, wie zum Beispiel **KGB**, **Reach for the Skies**, **Battle of Arrakis**, **Rookies**, **Macdonaldland** und **Pool**.

Zappelt am Ende **Zeppelin Games**, gibt es sicherlich auch hier etwas Neues zu sehen. Die komplette Palette als Special Preview in der nächsten Ausgabe.

Wie man nur unschwer erkennen kann, boomt zumindestens die PC-Schiene im Moment. Doch bei aller Euphorie sollte niemand aus den Augen lassen, daß für immer mehr Spiele immer bessere Maschinen notwendig sind, um zu einem spitzenmäßigen oder zumindestens befriedigendem Gameplay zu kommen. Schon auf dieser Show waren mehrere Spiele zu bestaunen, die bei einer Maschine kleiner als 486er/33MHz nur noch ein leichtes Gähnen verursachen. Und spätestens wenn das CD-Romlaufwerk seinen endgültigen Einzug in unsere Gehäuse hält, wird es wieder einmal allerhöchste Zeit, sich über eine entsprechende Aufrüstung Gedanken zu machen.





Oh Mann, Sierras Samantha und Caroline Stoker von Virgin.

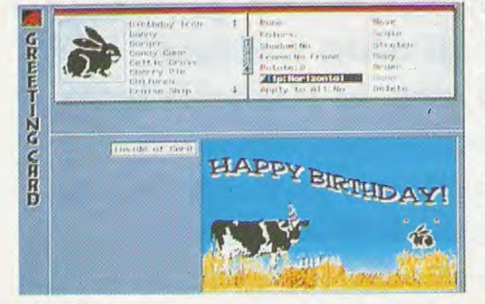
Printshop Deluxe

Mini DTP

Eigentlich ist die PC Games nicht der richtige Ort, um auf ein Anwendungsprogramm einzugehen. Der Printshop Deluxe von Brøderbund ist jedoch so praktisch und anwenderfreundlich, daß wir ihn unseren Lesern nicht vorenthalten wollen.

Zum erstenmal kann man problemlos und auf einfachste Art und Weise zu Hause professionelle Grußkarten, Logos, Kalender, Briefköpfe oder Ähnliches entwerfen. Der neueste Sproß aus der Printshop-Familie ist unwahrscheinlich einfach zu bedienen. Über 300 verschiedene Grafiken stehen dem Anwender zur Verfügung, die er in seine Kreationen integrieren kann. In der deutschen Version werden übrigens noch ein paar landestypische Grafiken eingebaut. Vorgefertigte Layouts und über dreißig verschiedene Zeichensätze erleichtern das Erstellen von stilvollen Briefköpfen erheblich. Kinderleicht lassen sich beeindruckende Farbverläufe und geschwungene Schriftzüge entwerfen. Die deutsche Version wird selbstverständlich mit komplett deutschen Bildschirmtexten aufwarten. Wer einen Farbdrucker zu Hause hat, kann den selbstverständlich mit Printshop Deluxe nutzen. Auf Schwarzweiß-Druckern wird in deutlich unterscheidbaren Grautönen gedruckt. Da einige weitere Zusatzdisketten, die Themen von Schulen über Business bis zu religiösen Organisationen abdecken, mit jeweils 125 neuen Grafiken und 12 neuen Zeichensätzen in Vorbereitung sind, ist man ständig auf den neuesten Designer State of the art. Falls Sie ab und zu Briefköpfe und Logos entwerfen, könnte der Print Shop Deluxe für Sie eine äußerst empfehlenswerte Anschaffung sein.

■ Hans Ippisch



Ein kleines, gelungenes Helferlein für die Privat- und Familienkorrespondenz.



IN PROGRESS



History Line 1914-1918

Ein neuer



Seit dem geradezu unheimlichen Erfolg von Battle Isle haben sich die Leute von Blue Byte lediglich durch eine Daten-Diskette in den Software-Shops bemerkbar gemacht, die allerdings nicht weniger erfolgreich war. In Mülheim habe ich den Programmierern über die Schulter geschaut, und was ich zu sehen bekam, läßt auf neue, anspruchsvolle Spieleknaller hoffen, deren Qualität keine internationale Vergleiche scheuen muß.

Von Hans Ippisch

Zunächst steht die Neueinführung der Serie History Line an. Der erste Teil der History Line,1914-1918, sollte eigentlich in diesen Tagen die Geschäfte erreichen. Basierend auf dem Spielsystem von Battle Isle arbeitete ein zehnköpfiges Team rund ein Jahr an dem Nachfolgespiel, das erheblich erweiterte Spielmöglichkeiten und exzellente Zwischensequenzen bietet.

Das Intro - eine Geschichtsstunde

Während Battle Isle in einer fernen Zukunft auf einem fiktiven Planeten spielte, wurde bei HL-1914-1918 auf eine historisch exakte Verarbeitung des 1.Weltkriegs geachtet. Grund dafür war, laut Lothar Schmitt, der Mangel an historisch exakten Simulationen. Alleine der knapp sechseinhalbminütige Vorspann im neuesten Multimediastil genügt, um einen Eindruck von der aufwendigen Machart zu bekommen. In grafisch hervorragend animierten Bildern, unterlegt mit auf das Screendisplay abgestimmtem Soundtrack, der auf Soundblaster-Karten erstmals mit echten

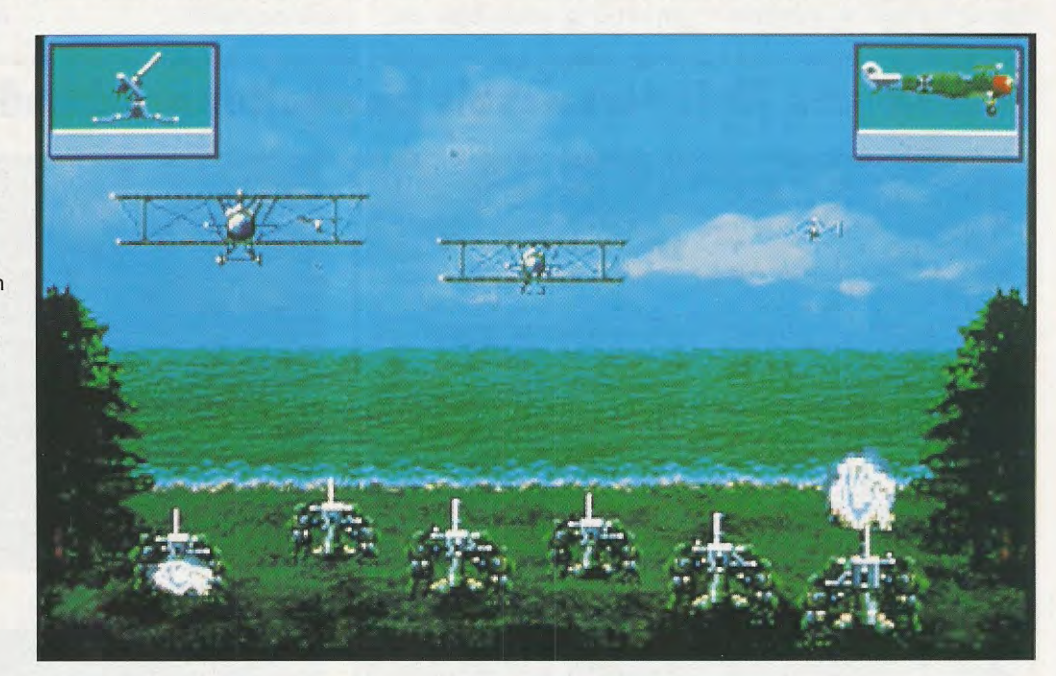
Dauerbrenner

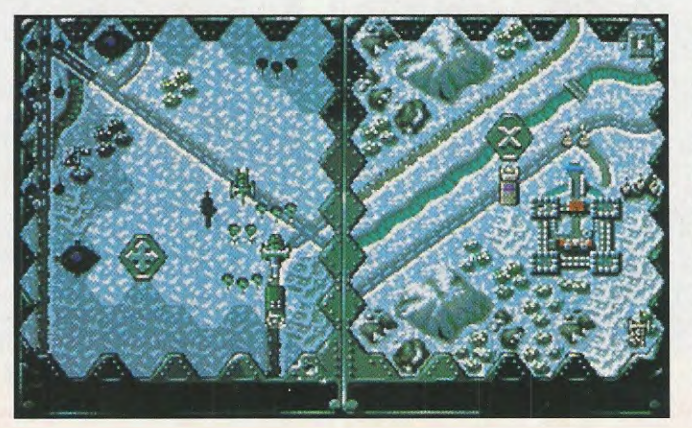
Samples aufwarten kann, erhält der Spieler in Kurzform Nachhilfeunterricht in Sachen Geschichte. Während durch ein Buch geblättert wird, werden durch farbliche Hervorhebungen auf einer Landkarte die politischen Geschehnisse verdeutlicht, die zum Ausbruch des Ersten Weltkriegs führten. Zum Schluß brennt es grafisch eindrucksvoll, moralisch bedauernswert, an allen Ecken und Enden der Landkarte und der 1.Weltkrieg steht vor der Tür. Hier beginnt nun das "Vergnügen" des Spielers.

Verfeinerte Programmiertechnik

Entweder als Angehöriger der Alliierten oder als Mitglied der Mittelmacht begibt man sich in den Kampf. Kriegsentscheidende Fronten werden allerdings nicht auf dem Dienstplan stehen. Große Unterschiede sind auf den ersten Blick nicht auszumachen, doch im Detail wurde die Battle-Isle-Technik erheblich überarbeitet und verbessert. Über 50 komplett neue verschiedene Einheiten stehen zur Verfügung, die sich natürlich aus mittlerweile echten Antiquiäten, wie dem Panzer A70, der nur zwanzigmal gebaut wurde, zusammensetzen. Spielerisch besonders interessant ist das Eisenbahngeschütz, das auf Schienen durch das Land bewegt werden kann. Sämtliche Bilder von Einheiten, die man zu sehen bekommt, wurden nicht gezeichnet. Hierfür wurden Originalvorlagen digitalisiert und mit bis zu 64 Graustufen aufgearbeitet. Ebenso ist man bei den Porträtbildern verfahren, die man ab und zu zu sehen bekommt. In einer spektakulären Zwischensequenz kann man so zum Beispiel den ehrenvollen Abschied des Roten Baron betrachten und erleben wie sein legendärer Doppeldecker den feindlichen Flakgeschützen zum Opfer fällt. Um die Spielmotivation noch weiter anzuheben, kann man sogar für besonders "gute" Leistungen, ähnlich wie in Microprose-Spielen, Orden in Empfang nehmen. Auf die Darstellungen der mittlerweile oft kopierten Sechsecke wurde verzichtet, durch eine grafische Abdunkelung kann man nun erkennen, welche Gebiete für eine Einheit







unerreichbar sind, während die erreichbaren in den normalen Farbtönen dargestellt werden.

Exakte Recherchen - realistisches Szenario

Wenn Kampfhandlungen stattfinden, können diese in sehr realistischen und spektakulären Zwischensequenzen verfolgt werden. Ob zu Wasser oder zu Lande, ob mit Flak oder Panzern, untermalt von erschreckend echten Soundeffekten kann man seine Verluste am Bildschirm abzählen. Es empfiehlt sich während dieser Sequenzen die Fenster zu schließen oder den Lautstärkeregler nach unten zu dirigieren. Denn besonders eindrucksvoll sind Angriffe von Flugzeuggeschwadern geraten. Ähnlich wie in Wing Commander kommen die Formationen flott und ruckelfrei angezoomt, auf 386ern geschieht das ganze sogar in 30 Hertz, das heißt 30 Bildfolgen pro Sekunde. Doch auch auf flotten 286ern muß man auf eine spektakuläre Darstellung nicht verzichten. Auf Wunsch kann man den Fast-Combat-Modus anwählen, in dem das Kampfergebnis in grafischer ansprechender Machart sofort präsentiert wird.
Als spielerisch vorteilhaft dürfte sich die neue Übersichtskarte erweisen, die im Vergleich zu der Battle Isle Karte um den Faktor 4 vergrößert wurde. Dadurch lassen sich wichtige Details bereits auf der Karte erkennen. Während meines Besuches in den Räumlichkeiten von Blue Byte konnte ich, unabhängig davon, ob ich mich bei Programmieren oder Grafikern aufhielt, den Bergen von historischem Material kaum ausweichen. Ob es sich nun um Originalzeitungen aus dem Jahre 1915 oder Bildbände mit Kriegsveteranenporträts handelte, eine solche aufwendige Recherche habe ich in meiner bisherigen Laufbahn als Programmierer oder Redakteuer noch nicht erlebt. Um in den Genuß des Spiels zu kommen, muß man im Besitz einer VGA-Karte sein. Darüberhinaus werden optional noch Soundblaster und Ad-Lib-Karte unterstützt. An dem Konzept zu Battle Isle II wird bereits eifrig gebastelt, erwarten sollten wir es jedoch nicht vor dem Sommer 1993. Etwas früher dürfen wir auf eine herausfordernde Mixtur aus Populous, Mega Lo Mania, Castles und Lemmings hoffen, deren aktuelle Version schon jetzt dank des Charmes der Hauptfiguren zu fesseln vermag. Die Kamera durfte ich leider noch nicht für Screenshots herausnehmen, in der PC Games werden wir Sie jedoch auf dem Laufenden halten.

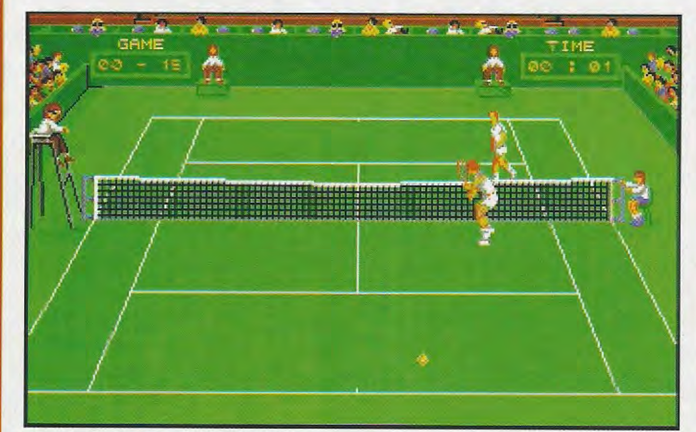
Das

Bei einem Gespräch mit den beiden Blue Byte Geschäftsführern Thomas Hertzler (TH) und Lothar Schmitt (LS) versuchten wir, dem Erfolgsgeheimnis der Firma Blue Byte auf die Schliche zu kommen. Interessante Ansichten über die Zukunft des Spielemarkts kamen dabei zu Tage.

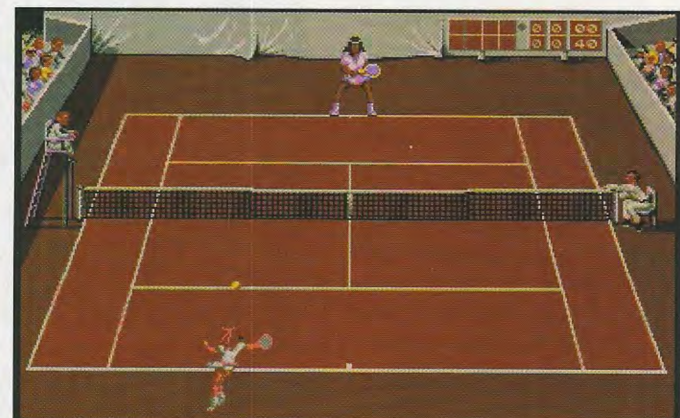
PG: Mit Battle Isle wagten Sie sich auf ein absolut neues Gebiet bei Computerspielen. Überraschte Sie letztendlich dieser Erfolg ?

TH: Von Natur aus bin ich Pessimist, deshalb habe ich mit einem solchen Erfolg eigentlich nicht gerechnet. Vor allem, daß sich knapp ein Jahr nach Erscheinen bei der PC-Versionen immer noch so hohe Ab-

Blue Bytes Werkverzeichnis beinhaltet ausschließlich Klassiker und



Great Courts II


Great Courts I


Battle Isle


Battle Isle Data Disc I

Geheimis unseres Erfolges

satzzahlen erreichen lassen ist überrraschend.
LS: Der Erfolg war sicherlich in dieser Form nicht zu erwarten, doch mit Battle Isle wird dem Konsumenten ein erstklassiges Spiel in ansprechender Form geboten, was vom Kunden honoriert wurde. Uns bietet sich die Möglichkeit, in dieser Richtung weiterzuarbeiten.

PG: Soll das heißen, daß wir in Zukunft von Blue Byte nur noch Strategiespiele zu erwarten haben ?

TH: Nein, keineswegs. Eine solche Spezialisierung können und wollen wir nicht durchführen. Grundsätzlich ist es gefährlich, nur einem Trend zu folgen. Sollte irgendwann durch ein neues Spiel ein neuer Trend gesetzt werden, wäre die Existenz der Firma schnell gefährdet. Da sich neue Trends hauptsächlich auf neue Darstellungsformen beziehen, bereitet es uns keinerlei Probleme, diesen Trends zu folgen, indem wir diese Darstellungsformen in unsere Spiele integrieren.
LS: Letzendlich ist es unser Ziel, dem Kunden durch Markenzeichen wie History Line oder Battle Isle ein Qualitätsmerkmal zu geben, auf das er sich verlassen kann. Genauso wie es eine große Familie von Battletechspielern gibt, kann ich mir eine große Battle Isle-Familie vorstellen. Ein Buch basierend auf der Battle Isle-Story ist bereits bei einem amerikanischen Profi-Autor in Arbeit, ebenso arbeiten wir an einem Brettspiel-System zu Battle Isle. Bezüglich des Spielgenre unterliegen wir auch keinerlei Einschränkungen. Ein Rollenspiel mit Battle Isle-Szenario ist ebenso denkbar, wie ein actionlastiger Fun-Flugsimulator. Wer sich einmal in ein Szenario hineingelebt hat, wird gerne neue Episoden erleben wollen, wie man an den dauerhaften Erfolgen von Ultima und Wing Commander sieht.

PG: Glauben Sie, daß Computerspieler künftig eine seriösere Unterhaltung verlangen ?

LS: Seriöse Unterhaltung bieten auch Great Courts oder Super Mario World, von daher wird es in Zukunft nicht viel Unterschied geben. Lediglich Spiele wie die Actionorgie Thunderforce 4 auf dem Mega Drive werden in Zukunft einen schweren Stand haben. Gute Actionspiele finde ich zwar sehr unterhaltsam, doch wenn es sich dabei eher um eine Demonstration der technischen Leistungsfähigkeit des Systems handelt, hört der Spielspaß auf. Besonders wichtig ist es, dem Spieler eine gewisse Art "Challenge" zu vermitteln, die ihn an das Spiel fesselt. Das Spiel soll nicht zum Kampf mit dem Handbuch ausarten oder




Thomas Hertzler und Lothar Schmitt von Blue Byte stellen sich den Fragen von PC GAMES Redakteur Hans Ippisch.

seitenlanges Kartographieren verlangen.
TH: Der Kunde will ernstgenommen werden. Und Spiele die auf der Rückseite der Verpackung "Du bist der Held..." stehen haben und so hauptsächlich die Kids ansprechen, tun das nun einmal selten.

PG: Sehen Sie mit dem CD ROM eine interessante Möglichkeit, dem Kunden noch bessere Unterhaltung zu bieten ?

LS: Zunächst erleichert es uns Entwicklern die Arbeit erheblich. Dadurch, daß sich auf eine CD bis zu 500 Mbyte ablegen lassen, sparen wir uns aufwendige und zeitintensive Packarbeit, die wir bisher in Projekte wie Battle Isle stecken mußten. Und nahezu problemlos kann man so ein Spiel mit ca. 30 MByte entwickeln. Aufwendige Animationen und ansprechende Soundtracks lassen sich so ohne weiteres in ein Spiel integrieren.

PG: Sehen Sie langfristig für die deutsche Softwarebranche die Möglichkeit, die Entwicklungskapazitäten an Firmen wie Microprose, Sierra oder Lucasfim, wo teilweise weit über zwanzig Leute an einem Spiel arbeiten, anzupassen ?

TH: Die amerikanischen Programmierer sind engagierter und lassen sich schnell für neue Projekte gewinnen. Doch auf der anderen Seite stehen sie nach Abschluß eines Projektes oder bei Absatzproblemen der Firma schnell ohne Job auf der Straße. In Deutschland ist eine solche Personalpolitik undenkbar. Eine größere Anzahl an Programmierern zu beschäftigen ist langfristig noch nicht möglich. Wenn sich die Personalkosten auf Millionenbeträge belaufen, kann die Sicherheit des Arbeitsplatzes nicht mehr garantiert werden. Außerdem sind gute deutsche Programmierer nicht in dieser Masse vorhanden und sie lassen sich selten auf solche risikoreichen Jobs ein.
LS: Wieso in den USA eine solche Masse an Leuten an einem einzigen Spiel arbeitet, ist mir schleierhaft. Spiele wie Larry 5 rechtfertigen diesen Aufwand keineswegs. Dem Spieler wird dadurch auch nicht mehr, bessere oder längere Unterhaltung geboten. An der History Line:1914-1918 sind zehn Leute beschäftigt, und dies reicht in meinen Augen vollkommen aus, um perfekte Unterhaltungssoftware zu produzieren, solange effektiv gearbeitet wird.

PG: Vielen Dank für das interessante Gespräch.

Verkaufsschlager

Den großen Durchbruch ermöglichte 1989 das Tennisspiel "Great Courts", das im Ausland unter dem Namen "Pro Tennis Tour" die Charts eroberte. Es gilt noch heute als eines der besten Tennisspiele.
Fortgesetzt wurde dieser Erfolg 1991 durch Great Courts II, das ähnliche Verkaufszahlen erreichte und unumstritten eines der empfehlenswertesten Tennispiele für den PC ist.
Ebenfalls 1991 erschien schließlich Battle Isle, das das Strategiegenre revolutionierte. Inspiriert von dem Konsolenklassiker NECATRIS für die PC Engine schuf Blue Byte einen Klassiker, der sich bis heute in den Verkaufs- und Lesercharts hält.
1992 erschien die Data Disk I für Battle Isle. Die darauf enthaltenen 24 neuen Maps boten Battle Isle-Fans neue Herausforderungen in Wüstengegenden und Eislandschaften. Ein interessant geschriebenes Handbuch und erweitertes Gameplay hieften auch die Datendiskette in die Verkaufscharts.

The Lost Files of Sherlock Holmes

Die Gentlemen bitten zum Verhör

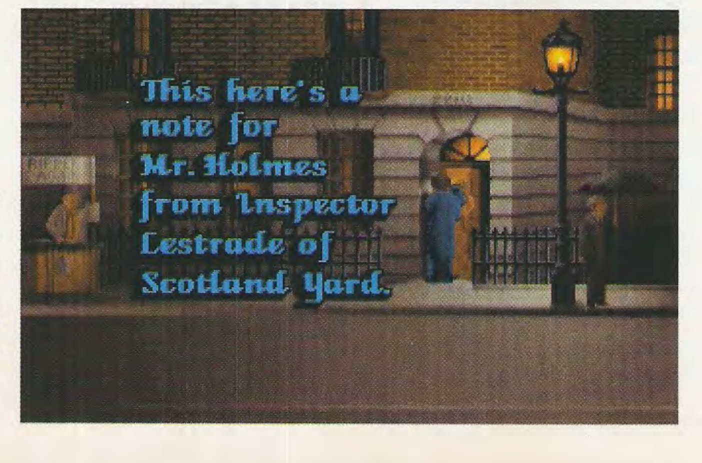
Sherlock Holmes und Dr. Watson sind wohl das bekannteste Detektivgespann, das die kriminalistische Literatur zu bieten hat. Seine spannenden Romane haben Sir Arthur Conan Doyle einst zu Weltruhm verholfen. Wird Electronic Arts nun das gleiche Schicksal ereilen?

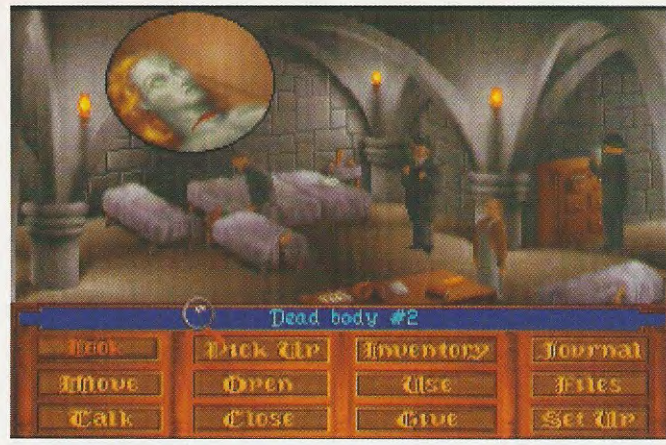
London, 1888. Die Polizei ist ratlos. "Jack The Ripper" hat wieder einmal mit grausamer Brutalität zugeschlagen und die arme Sarah Carthoway völlig zerstückelt. Aus diesem tragischen Grund bestellt Inspektor Lestrade den ehrenwerten Sherlock Holmes und seinen ständigen Begleiter Dr. Watson zum Ort des Geschehens. Holmes benötigt nur wenige Augenblicke, um die Situation voll zu erfassen und die Theorien des liebenswerten Inspektors zu widerlegen. Dieser bestialische Mord darf auf keinen Fall "dem Schlitzer" in die Schuhe geschoben werden, denn mehrere Gründe sprechen gegen diese einfache Lösung des Falls. Jack hat bisher nur in dem verruchten Stadtteil "Whitechapel" seine Kreise gezogen und es deuten keine Anzeichen darauf hin, daß er seinen Wirkungsbereich jemals verlassen wird. Außerdem sind die abscheulichen Wunden, die dieser Dame zugefügt wurden, äußerst untypisch für einen berechnenden Mann wie den "Ripper". Es kann sich also lediglich um einen sogenannten "Nachahmer" handeln, der sich die Gunst der Stunde zu Nutze machen und seine Greultat auf einen stadtbekannten Psychopathen abwälzen möchte.

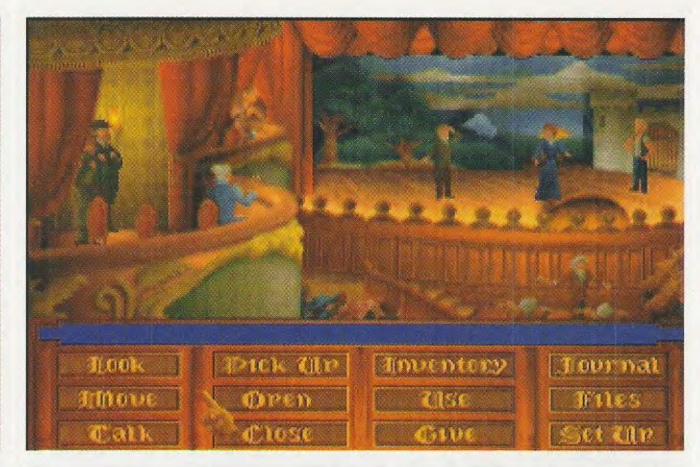
Lestrade leuchtet diese eindrucksvolle Erklärung natürlich ebenfalls ein, jedoch fehlt ihm

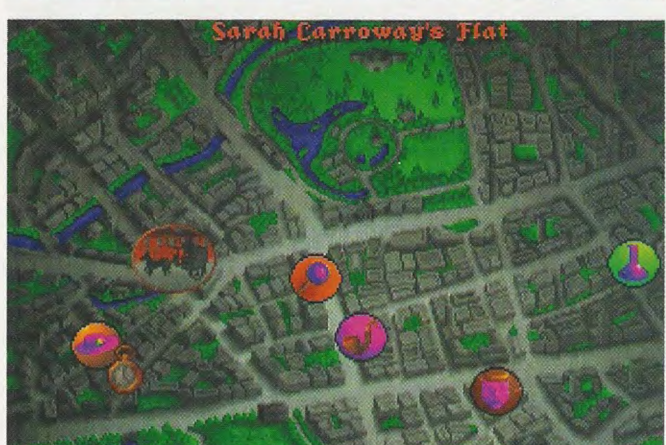


Ein dunkler Hinterhof ist Schauplatz des entsetzlichen Verbrechens. Gewissenlos schlägt der Mann mit der messerscharfen Rasierklinge zu.











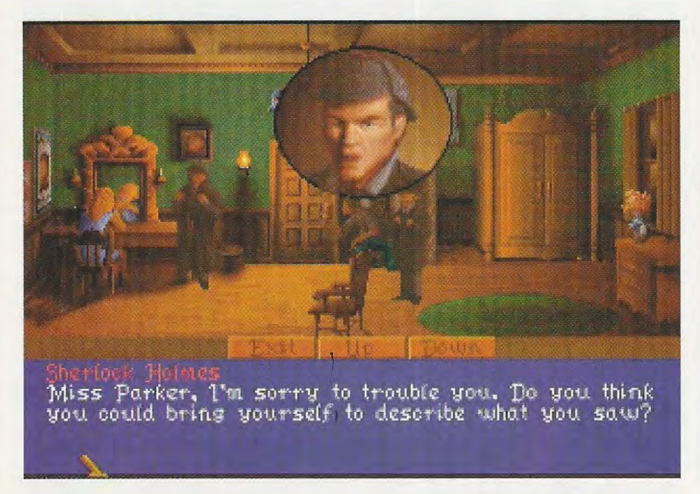


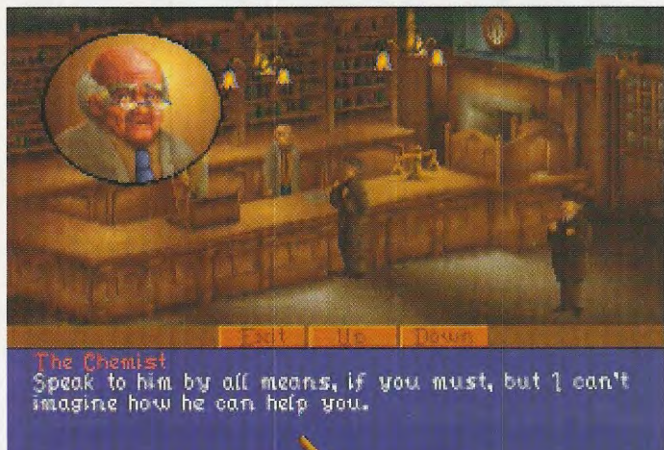
Ob in der Leichenhalle, in der Oper oder auf dem Rugby-Feld, überall wird Mr. Holmes fündig und baut sein "Puzzle" zusammen.

die nötige Zeit, um diese Behauptung auf seine Richtigkeit zu überprüfen. Deshalb setzt er einmal mehr auf seine ehrenamtlichen Helfer und übergibt diesen mysteriösen Fall an das eingespielte Team Holmes-Watson. Vielleicht kann dieser Halunke ja doch zur Strecke gebracht werden...
Als uns Fiona Murphy von Electronic Arts im vergangenen Monat besuchte, machte die kleine Vorabsion von "Sherlock Holmes" bereits einen sehr guten Eindruck. Was sich aber jetzt auf dem Bildschirm abspielt, ist mit dem Vorgänger kaum noch zu vergleichen. Zunächst muß der geneigte Nachwuchsdetektiv mindestens 15 MByte auf seiner Festplatte freischaufeln, um dieses Mammutprogramm überhaupt installieren zu können. Wem jedoch ein reibungsloser Spielfluß wichtiger ist, als kostbarer Speicherplatz, der muß schon satte 29 MByte investieren. Danach gibt Electronic Arts aber auch ein wahres Feuerwerk an Programmierkunst zum Besten. Das außergewöhnliche Intro beschränkt sich nicht nur auf phantastische Grafiken, nein, es bietet darüberhinaus eine exzellente Sprachausgabe, die sich durch verschiedene Stimmen und dialektbehaftete Betonungen auszeichnet. Diesen Leckerbissen darf man sich einfach nicht entgehen lassen!

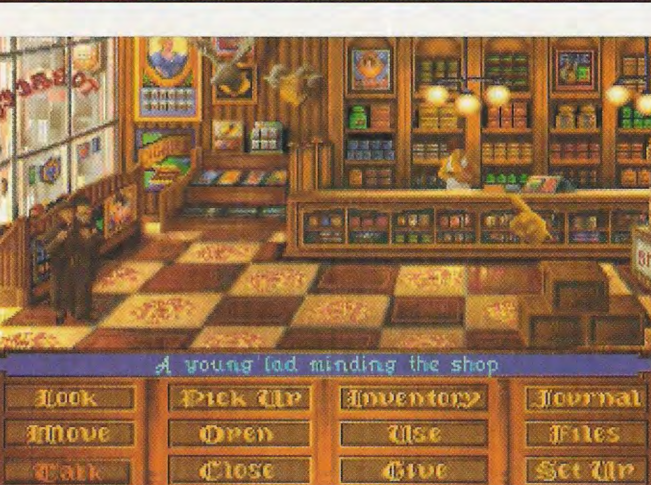
Benutzerführung par excellence!

Die Spieloberfläche ist ebenso simpel wie brilliant. Auf einer altertümlichen Karte Londons werden immer genau die Orte eingezeichnet, von denen Holmes im Zusammenhang mit diesem Fall schon einmal gehört hat. Ein Shirt mit der Aufschrift "Kensington Rugby Team" kann beispielsweise ein Hinweis von entscheidender Wichtigkeit sein. Das Rugbyfeld wird nun auf der Karte (zum Glück handelt es sich nicht um einen Falkplan) vermerkt und man kann es mit Hilfe der Maus anklicken. Holmes ordert nun ein Taxi (im 19. Jahrhundert natürlich noch mit Pferdegespann) und stattet den jungen Burschen einen kleinen Besuch ab. Bekommt man also einen plötzlichen Gedankenblitz, so müssen nicht ellenlange Bildschirme abgelaufen werden, um das gewünschte Ziel zu erreichen. Auf diese Weise kann eine Menge Zeit eingespart werden. Eine weitere Funktion erleichtert den Umgang mit diesem Programm ungemein. "Auto Help" liefert dem verzweifelten Softwareschnüffler zwar keine hilfreichen Anhaltspunkte, leistet dafür aber gehörige Unterstützung in Sachen Benutzerführung. Zum Beispiel wird im unteren Vokabelfeld automatisch "Open" angewählt, sobald sich der Cursor auf einer Tür oder einer verschlossenen Kiste befindet. Auf diese Weise entfällt überflüssiges Herumklicken und sowohl Zeigefinger als auch Handgelenk werden nur in geringem Maße beansprucht. Lästige Tastatur-











eingaben gehören ebenfalls der Vergangenheit an, wird dem einarmigen Spieler doch meist eine breite Palette an flotten Sprüchen und hintergründigen Fragen feilgeboten. Ein kurzer Mausklick genügt und schon kann man seinem Gegenüber die gewünschten Worte an den Kopf werfen. "Indy 4"-Spieler seien aber jetzt schon gewarnt, denn man sollte sich nicht dazu verführen lassen, zunächst einmal belangloses Zeug zu reden, um dann viel später auf den entscheidenden Punkt zu kommen. Das mag vielleicht ganz witzig sein, doch entspricht das nicht den Gepflogenheiten eines englischen Gentleman!

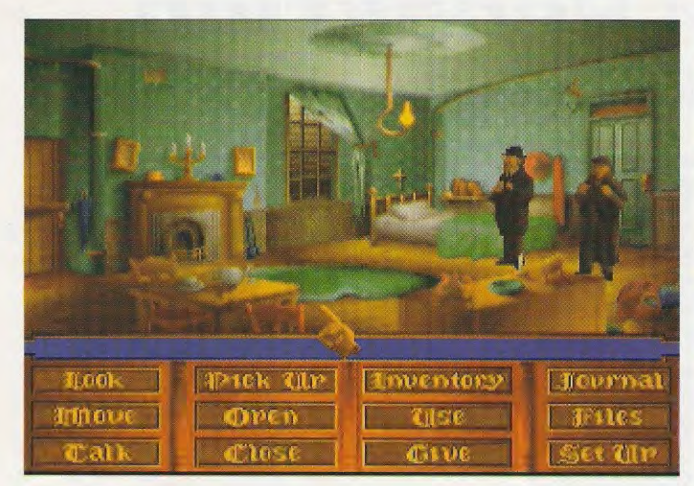
Eine willkommene Entspannungsphase wartet im "Moonshine Pub" auf den streßgeplagten Detektiv. Hier darf er ungezwungen seiner großen Leidenschaft frönen. Eine Partie Dart ist angesagt.

Sicher ist lediglich das Amen in der Kirche

Die Story ist in sich logisch aufgebaut. Sitzt man anfangs noch ziemlich auf dem Trockenen, so lassen sich schon nach kurzer Zeit vage Vermutungen anstellen, indem man alle Informationen Revue passieren läßt. Allerdings sollte man sich immer darüber im Klaren sein, daß allzu offensichtliche Hinweise auch auf eine falsche Fährte locken können und sich der Täter währenddessen heimlich ins Fäustchen lacht. Also nicht vorschnell den nächstbesten Verdächtigen anprangern, sondern lieber weitere Indizien zusammentragen (der Gärtner war es jedenfalls nicht!)

Schwefelsäure und Dartturniere

Auf den ersten Blick erscheint "The Lost Files Of Sherlock Holmes" als ein äußerst einfaches "Search And Use"-Spiel, bei dem nur wenig Kombinationsgabe gefragt ist. Die einzelnen Stationen auf der Suche nach dem Mörder gewinnen allerdings stetig an Komplexität und bringen den Spieler oft an den Rand der Verzweiflung. Aus diesem Grund muß wirklich jeder Gegenstand genau unter die Lupe genommen werden und sei es mit dem gut ausgestatteten Labor, das Holmes sein Eigen nennt. Mit Hilfe von Bunsenbrenner und Mikro-





skop können hier die verschiedensten Substanzen auf ihre Herkunft analysiert werden. Der Rockford des 19. Jahrhunderts muß aber nicht nur sein naturwissenschaftliches Talent, sondern auch seine Begabung bei den bekanntesten Kneipenspielen unter Beweis stellen. So ist eine Partie Dart im "Moonshine Pub" nahezu unerläßlich, um aus dem störrischen Wirt zusätzliche Informationen herauszupressen. Generell wurden diese netten Spielereien aber so angelegt, daß man über kurz oder lang als Sieger aus ihnen hervorgeht. Bitterer Frust wird also im Keim erstickt.

Ein unveröffentliches Werk von Mr. Doyle?

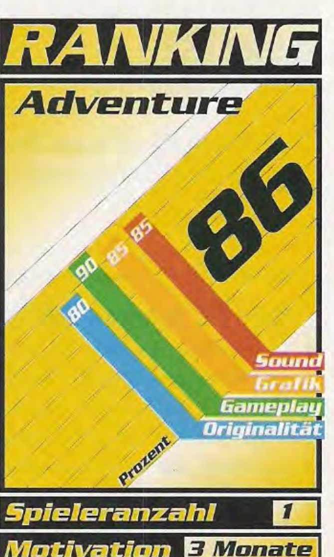
Ein weiteres Gimmick wird alle ambitionierten Leseratten über alle Maßen erfreuen. Doc Watson steht nämlich nicht nur den Untersuchungen geschickt im Wege, er macht sich auch mehr oder weniger nützlich. Fein säuberlich hält er auf seinem kleinen Notizblock jede Aktion, jede Handlungsweise des Meisterdetektivs fest, so daß man nach vollbrachter Arbeit seine Heldentaten ausgiebig bewundern kann. Wer dann immer noch nicht genug hat, kann sich diesen selbstgeschriebenen Roman über einen Drucker ausgeben lassen und stolz in das angestaubte Bücherregal stellen. So einfach kann man also zu einem Schriftsteller heranreifen.
Ein dickes Lob hat das ausführliche Handbuch verdient, das nicht nur jeden Befehl anhand repräsentativer Beispiele erklärt, sondern auch weitere Informationen über die Verhältnisse im damaligen London enthält.

In puncto Grafik stechen zunächst einmal die faszinierenden "Hintergrundgemälde" ins Auge. Ob düstere Gassen oder prunkvoller Billardsalon, man merkt "Sherlock Holmes" sofort an, daß die Programmierer liebevoll zu Werke gegangen sind. Vor allem der Detailreichtum ist verblüffend. So stecken beispielsweise im durchlöcherten Dartbrett klitzekleine Pfeile, die man sogar anklicken und untersuchen kann. Das ist aber längst nicht alles. Auch die originalgetreue Animation kann gefallen, obwohl sie manchmal etwas ruckelig erscheint. Dafür sind aber die Bewegungsabläufe äußerst realistisch umgesetzt worden und geben nur selten Anlaß zu Kritik. All diese Eindrücke erwecken im Spieler das Gefühl, mitten im Geschehen zu sitzen und an der Story wirklich teilzuhaben. Erschreckend finde ich jedoch die Tatsache, daß Electronic Arts ziemlich hohe Hardwareansprüche stellt. Zwar läuft "Sherlock Holmes" auch auf vielen kleineren Rechnern, aber selbst 2880 Byte Erweiterungsspeicher reichen nicht aus, um die letzten grafischen Kniffe in Augenschein nehmen zu können. Was hab` ich mich geärgert!
Das phantastische Intro ließ den audiophilen PC-Besitzer natürlich erst einmal aufhorchen und anschließend ein lautes Stoßgebet sprechen. "Bitte, laß diesen Hochgenuß an Sprachausgabe auch im eigentlichen Spiel ertönen!" Allerdings wird man als Computerspieler nicht immer ganz ernst genommen und so muß man sich eben an die guten alten Buchstabenstafetten halten. Trotzdem finden sich unter den zahlreichen Musikstücken eine ganze handvoll hervorragender Melodien, die einen seltsamen Einfluß auf die sonst so starren Füße ausüben. Spätestens wenn sich der Nachbar beschwert, sollte man jedoch den kompromißbereiten Weg einschlagen und die Lautstärke um einige Dezibel vermindern. Die glasklaren Soundeffekte lassen den Spieler noch mehr in die düstere Atmosphäre versinken. Knarzende Türen und plätschernde Regentropfen versetzen den ahnungslosen Hobbyagent in eine Zeit, in der Motorenlärm und Alltagsstreß noch Fremdworte waren.

Fazit: Electronic Arts ist es tatsächlich gelungen, die Spannung der Romane auf Diskette zu bannen und spricht mit seinem neuesten Werk vor allem die Krimileser unter den PC-Besitzern an. Schlummernde Schnüfflerinstinkte können allerdings auch bei den zahlreichen "Indy 4"- und "Monkey Island 2"-Fans geweckt werden, zeichnet sich "Sherlock Holmes" doch durch fabelhafte Grafiken und tolle Benutzerführung aus. Was will das Adventureherz mehr?

Oliver Menne





Das Urteil der Redaktion...

...will niemals den Anspruch auf Absolutheit erheben und kann es auch nicht.

Was wir wollen ist, Sie auf einen Blick umfassend darüber informieren, ob ein Spiel für Sie interessant ist oder nicht. Natürlich werden die üblichen Zusammenfassungen, in einem "Block" oder "Kasten", nie den Gesamteindruck eines Spiels wiedergeben. Erst das Lesen des gesamten Artikels kann Ihnen ein umfassendes Bild des Programms vermitteln. Um aber dennoch Übersicht in das immer größer werdende Angebot an PC Spielen zu bringen, haben wir die Fülle der Einzelinformationen komprimiert. Daraus wurden zwei in der Aussage unterschiedliche Einheiten, die wir in eine ansprechende, wie leicht verständliche Form gebracht haben.





SPECS & TECS

Die Informationseinheit

Diese Einheit beinhaltet die Daten über Anforderungen, die das Spiel an Ihren PC stellt und wie es technisch ausgestattet ist. Darüberhinaus erhalten Sie zusätzliche Informationen über Hersteller, Preis, etc.

- **1** Welche Grafikkarten werden unterstützt?
- **2a** Wird EMS-Speicher benötigt?
- **2b** Wieviel Festplattenspeicher wird benötigt?
- **3** Welche Soundkarte wird unterstützt?
- **4** Welche Eingabemedien werden benötigt?
- **5** Wieviel soll das Spiel kosten?
- **6** Wem ist das Spiel zu verdanken?
- **7** Wer war der kreative Kopf?
- **8** Wer hat die Redaktion unterstützt?

RANKING

Die Bewertungseinheit

Hier können Sie auf einen Blick entscheiden, welchen Wert dieses Programm für Sie hat. Der Klassifizierung des Spiels folgt die eigentliche Bewertung, bevor Angaben zur Spielerzahl und Motivationsdauer gemacht werden.

- **1** Spielgenre
- **2a** Gesamtwertung
- **2b** Darstellung der Bewertungsskala in 10%-Schritten (An ihr orientieren sich die Wertbalken der vier Einzelkriterien sowie die visualisierte Darstellung der Gesamtwertung)
- **3** Höhe der Soundwertung
- **4** Höhe der Grafikwertung
- **5** Höhe der Gameplaywertung (Spielbarkeit)
- **6** Höhe der Originalitätswertung (Welche neuen Ideen, Spielformen hat das Programm?)
- **7** Soviele Personen können sich das Vergnügen teilen.
- **8** So lange fesselt das Spiel an den Monitior.

Die Bewertungseinheit stellt den Gesamteindruck des Spiels grafisch dar.

Die Meinungen über die Gratwanderung zwischen Objektivität und Subjektivität in Spieletests gehen sicherlich auseinander. Wir haben jedoch einen Weg gefunden, die Bewertungen der Redaktion an objektiven Gesichtspunkten festzumachen. Ein Teil dessen ist die nachstehende Faktorentabelle für die unterschiedlichen Spielgenres. Nach wie vor werden für die verschiedenen Bewertungskriterien Prozentwerte vergeben, die nun aber nicht gleichberechtigt einen Durchschnittswert ergeben. Verschiedene Genres stellen ja unterschiedliche Ansprüche an die Programmierung. So hat die grafische Gestaltung einer Simulation sicherlich einen höheren Stellenwert als die eines Denkspiels. Im PC Games-Bewertungssystem werden die vier Kriterien mit sog. Gewichtungsfaktoren multipliziert (siehe Tabelle).

Genre	Gewichtungsfaktor Sound	Grafik	Gameplay	Orig.
Arcade Action	0,3	0,3	0,3	0,1
Jump 'n' Run	0,3	0,3	0,3	0,1
Beat 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Shoot 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Adventure	0,2	0,3	0,4	0,1
Text Adventure	0,2	0,2	0,5	0,1
Denkspiel	0,1	0,2	0,6	0,1
Simulation	0,3	0,4	0,2	0,1
Rollenspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Strategie	0,1	0,3	0,5	0,1
Sportspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Wirtschaftssim.	0,1	0,3	0,5	0,1

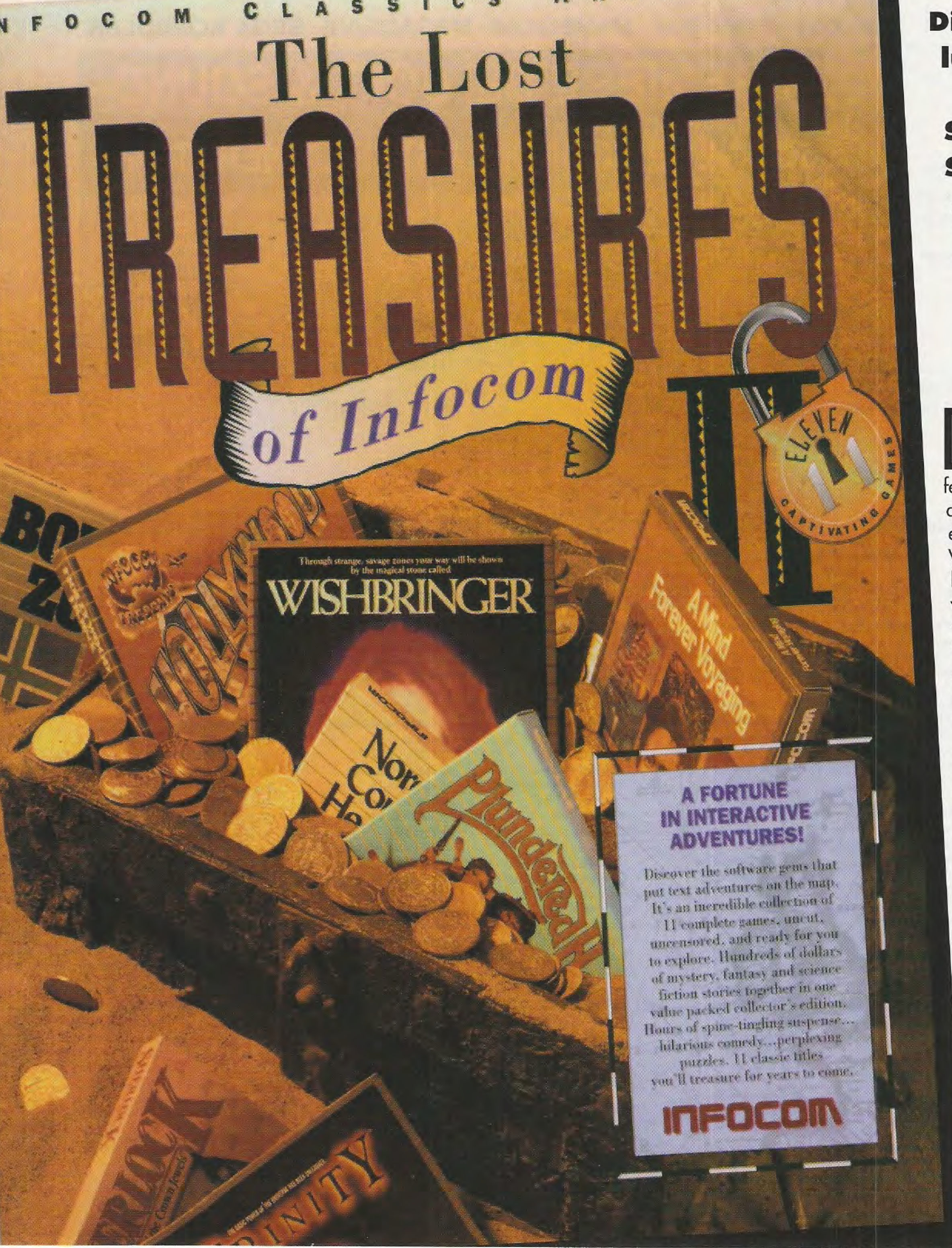
Der PC Games AWARD

Diese Auszeichnung für besonders empfehlenswerte Spiele ist mit keinerlei Mindestgesamtwertung verknüpft. Vielmehr wird der PC Games AWARD solchen Spielen verliehen, die sich im derzeitigen Angebot besonders abheben. Sei es, aufgrund exzellenter Programmierung, faszinierender optischer oder akustischer Machart oder besonders bemerkenswerten Spielideen. Solche Programme sollten auf alle Fälle in jede Softwaresammlung.

The Lost Treasures of Infocom II

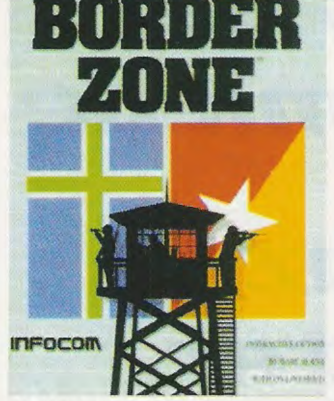
Abenteuer im Kopf

Infocom legte in seinen Adventures schon immer mehr Wert auf die Qualität der Dialoge als auf illustrierende Grafiken oder den Sound. Gleich elf Stück jener Klassiker erscheinen jetzt im zweiten Teil der Lost Treasures-Reihe.



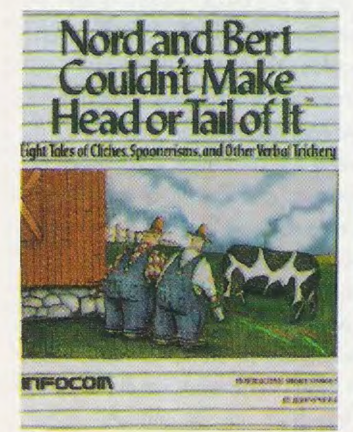
Der Name Infocom ist in der kurzen Geschichte der Computerspiele so fest verankert wie wenige andere. Mit einer Engelsgeduld entwarf man dort schon zu VC 20-Zeiten Abenteuerspiele, deren intelligenter Parser vollständige englische Sätze verstand und so den Begriff "Interaktives Computerspiel" erstmals wirklich rechtfertigte. Da die Kapazitäten der damaligen Rechner kleine Wunder wie "Indy 4" oder Ähnliches noch nicht zuließen, ging die Rechnung mit den Romanen zum Mitspielen, wie sie Infocom schon bald in regelmäßigen Abständen auf den Markt brachte, auch wunderbar auf: Die Spiele verkauften sich auch ohne illustrierende Grafiken wie warme Semmeln.

Von der schnellen Entwicklung der Computerhardware überholt, entschied man sich bei Infocom schon vor Jahren, jene Klassiker in einer Serie von Compilationen noch einmal zu einem relativ



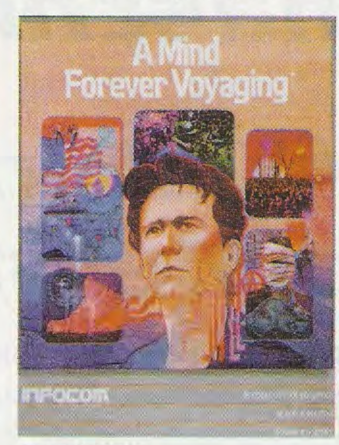
ADVENTURE

günstigen Preis anzubieten. Dies führte damals zur "Lost Treasures of Infocom"-Sammlung. Im zweiten Teil der Lost Treasures wird die Low-Cost-Reihe gleich um elf(!) Textadventures erweitert. Wer sich überlegt eine Compilation von Adventures anzuschaffen, dem sei aber gleich folgendes ans Herz gelegt: Wer zu seinem COMMAND.COM keine außergewöhnlich liebevolle Beziehung pflegt, sollte die Finger von den Lost Treasures lassen; besonders bunt geht es dabei nämlich nicht zu, und auch mit der Maus ist nicht viel zu klicken. Wie beim leidlichen Disketten formatieren, ist alles was sich am Bildschirm regt schwarzweißer Text, der von



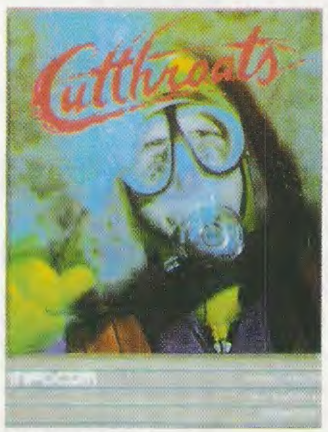
PUZZLE

Eingabe zu Eingabe nach oben scrollt. Um die, auf ihre Weise wirklich gelungene



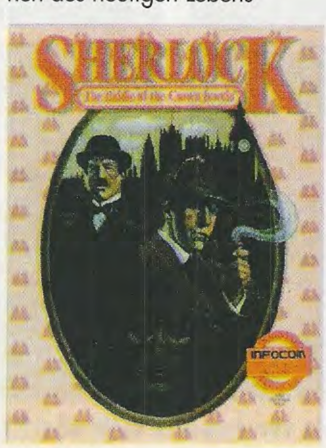
ADVENTURE

Spielesammlung nicht unnötig schlecht zu machen, soll das aber die einzige Warnung sein, die grafikverwöhnte Spieler an dieser Stelle bekommen. "A Mind forever Voyaging" stellt den phantasievollen Auftakt zu der Sammlung dar. In der Haut eines Androiden soll der Spieler im Amerika des Jahres 2031 eine außergewöhnliche Aufgabe erfüllen. Wegen den verheerenden weltpolitischen Zuständen hat die Regierung beschlossen, eine gigantische Simulation der Zukunft zu starten. Vom besagten Androiden hängt das Schicksal der Erde ab, denn nach seinen Schlüssen, die er aus dem Projekt "Zukunft" ziehen wird, wird sich die Politik der Großmacht künftig richten. Fortbewegt wird sich bei Mind Forever Voyaging und den anderen zehn Spielen genau wie bei den herkömmlichen Grafik/Textadventures auch; durch N,W,O oder S bewegt man sich zum nächsten Raum in der entsprechenden Himmelsrichtung. Um Gegenstände zu manipulieren oder mit Personen zu reden, sind da schon andere Texteingaben angesagt: "Turn on the light. Take the book then read about the jester in the box" oder "Drop all the tools except the wrench and the miniature hammer" werden



ADVENTURE

vom Adventureparser ohne weiteres akzeptiert und ausgeführt. Erwähnenswert ist ohne Zweifel jede einzelne der elf liebevoll ausgestalteten Hintergrundstories, denn kein Spiel ähnelt dem anderen: "Cutthroats" versetzt Sie in die Rolle eines erfahrenen Tauchers, der von seiner Heimatinsel Hardscabble Island aus auf die Suche nach versunkenen Schätzen geht. "Border Zone" bietet einen internationalen Spionage-Thriller, "Plundered Hearts" macht den Spieler zur hübschen Seeräuberbraut in einer ziemlich schmalzigen Geschichte, die um das Jahr 1600 spielt. Acht verschiedene, witzige Kurzgeschichten bietet "Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of it". "Bureaucracy" dagegen nimmt die Bürokratie und kleinen Schikanen des heutigen Lebens



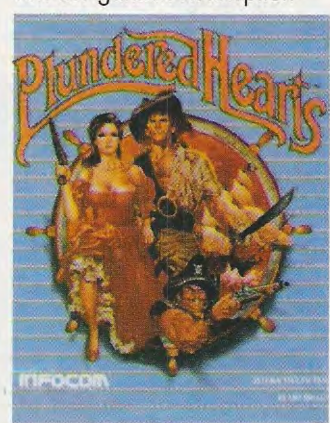
MYSTERY

gehörig auf die Schippe, und "The Riddle of the Crown Jewels" versetzt den Spieler nach London in die Rolle des legendären Sherlock Holmes. Auch "Trinity", "Wishbringer", "Seastalker" und "Hollywood Hijinx" sind ebenfalls nicht weniger unterhaltsam. Eine detail-



ADVENTURE

lierte Beschreibung aller Spiele kann hier allerdings nicht angeboten werden, genauso wenig wie eine aufgeschlüsselte Bewertung der Abenteuer, denn Grafik und Sound sind schließlich nicht vorhanden. Da die Sammlung außerdem von der ganzen Konzeption



ADVENTURE

her nicht jedermanns Sache ist, kann ich den Kauf von Lost Treasures 2 nur Computerspielern empfehlen, die mit reinen Textadventures bereits eingehende Erfahrung haben und über sehr gute Englischkenntnisse verfügen. Bei einem Preis von ca. DM 120,- erhalten Sie aber auf jeden Fall genug Gehirnfutter für die Herbstmonate.

Thomas Borovskis ■

```
A MIND FOREVER VOYAGING
>north
You're an immobile computer, remember?
←[s←[01;01H←[37;44m←[37;7m←[01;67H7:09pm   ←[u←[37;44m←[0m←[37;44m
>qiut
[I don't know the word "qiut".]

>end
[There was no verb in that sentence!]

>get up
A difficult task for an immobile computer.
←[s←[01;01H←[37;44m←[37;7m←[01;67H7:10pm   ←[u←[37;44m←[0m←[37;44m
>south
You're an immobile computer, remember?
←[s←[01;01H←[37;44m←[37;7m←[01;67H7:11pm   ←[u←[37;44m←[0m←[37;44m
>look around
Research Center Rooftop
It is a dark, cloudy night. The roof is splotchily lit by harsh spotlights.
Beyond the edge of the roof, the only thing you can see is Rockvil, glowing
with visible and infrared light on the northern horizon.
There is no one in sight.
←[s←[01;01H←[37;44m←[37;7m←[01;67H7:12pm   ←[u←[37;44m←[0m←[37;44m
```

Bei solchen Monitorbildern, muß Phantasie die visuelle Wahrnehmung ersetzen.

Neues aus der Ultimaschmiede oder Die Audienz beim Meister

Origin ist eines der bekanntesten Softwarehäuser auf diesem Planeten. Ultima ist die erfolgreichste Programmserie aller Zeiten, Wing Commander das meistverkaufte Actionspiel für PCs und Ultima Underworld das Referenzprogramm unter den Rollenspielen. Was wir in Zukunft von Origin zu erwarten haben, können sie in diesem besonderen Messebericht, der der ECTS in London entsprang, nachlesen. Von Hans Ippisch

Als gewöhlicher Journalist erhält man in der Regel von den gutaussehenden Pressedamen einen Stapel Broschüren und einige Dias in die Hand gedrückt, der Gang aber in die heiligen Konferenzräume von Origin bleibt versperrt. Wenn man jedoch lange genug wartet, mit Engelszungen auf sie einredet und entsprechende Veröffentlichung in der PC Games in Aussicht stellt, wird einem eine exklusive Audienz mit dem Meister persönlich gewährt. Und so kam es, daß Richard Garriott höchstpersönlich die neuen Produkte vorführte und darüberhinaus einige interessante Aussagen über die Zukunft von Origin machte. Lesen Sie, was es Erwähnenswertes über die neuen Produkte gibt und wie sich Richard "Lord British" Garriott in einem kleinen Interview äußerte.

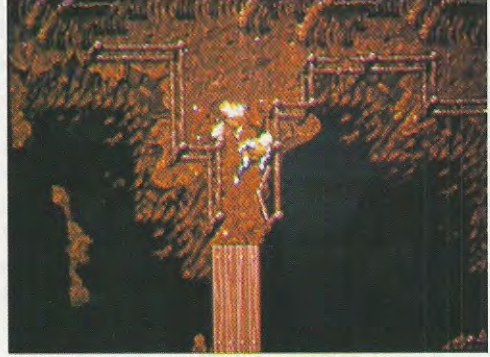
Forge of Virtue

Die erste Add-In Disk der Softwaregeschichte erscheint noch dieses Jahr mit Forge of Virtue für Ultima VII. Die Suche nach der Wahrheit wird in drei neuen Quests forgesetzt. Hier können erfahrene Spieler ihre Charaktereigenschaften auf ein neues Maximum bringen und kraftvolle Waffen finden. Wenn die Spieler eine der drei neuen Aufgaben gelöst haben, können sie an den Ausgangspunkt des Originalspiels zurückkehren und versuchen, das Geheimnis des Black Gate zu lösen. Sollte jemand Teil VII schon beendet haben, wird er in der Add-In Disk eine Menge an hinterhältigen Puzzles, Charakteren, Fallen und Monstern finden, die ihm ausreichenden Spielspaß bieten werden.

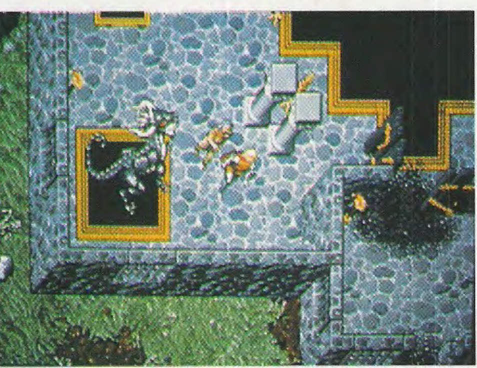
Ultima VII Part 2: The Serpent Isle

Ein komplett neues Spiel ist der zweite Teil von Ultima VII. Man beginnt dieses Spiel unter den gleichen Umständen, mit denen man schon im ersten Teil zu kämpfen hatte. Achtzehn Monate waren vergangen, seit denen man den Sieg über den Wächter des Black Gate errungen hatte, scheinbar. Die Welt befindet sich auf seltsame Art und Weise im Ungleichgewicht. Eine Welle von fürchterlichen magischen Stürmen sucht das Diesseits heim, eine fremde Krankheit befällt die Gargoyles und Emps, und diese Krankheit wird schon bald auf die Menschheit übergreifen, wenn Sie dies nicht verhindern können. Zur Lösung dieses Problems müssen Sie sich auf die legendäre Schlangeninsel begeben, die man über den geheimnisvollen Schlangenkanal erreicht, der in den Britannian Ocean führt. Während Sie die Insel erforschen, um die Bedrohung Ihrer Welt zu stoppen, stellen Sie fest, daß sich die Kräfte der Ordnung und des Chaos in einem großen Ungleichgewicht befinden, was die Ursache allen Übels ist. Bevor man jedoch das kosmische Gleichgewicht wieder herstellen kann, muß man die Geschichte dieser geheiminsumwitterten Insel wieder zusammenfügen. Der große Reiz bei Ultima VII Part II





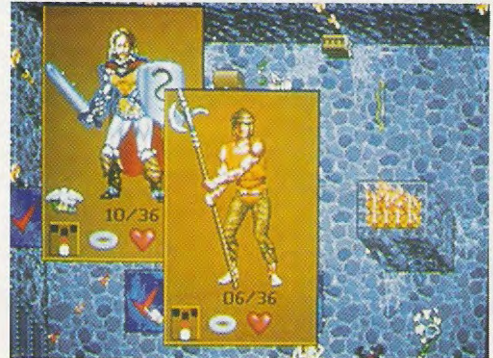




Die erste Add-In Disk. Mit ihr erhebt sich die "Isle of Fire" aus Britanniens Meeren.





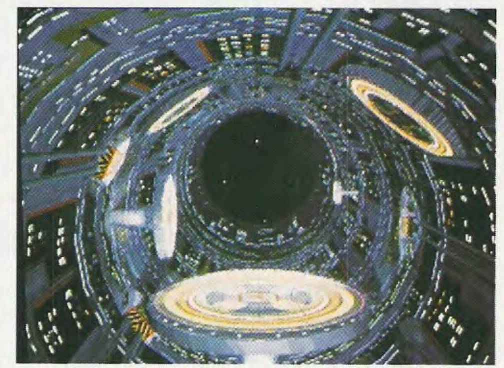




Britannias Inselwelt wird in Ultima VII Teil 2 erforscht (oben). Der offizielle Wing Commander-Nachfolger Privateer.

besteht im Erforschen der neuen Landschaft, die einem zwar auf den ersten Blick vertraut vorkommt, jedoch viele Geheimnisse in sich birgt. Neue Landschaftseigenschaften wie Eis und Schnee, größere Porträts der Charaktere, viele neue Zaubersprüche und ein weiterentwickeltes Soundsystem mit digitalisierter Sprache und erweiterten Soundeffekten dürften Ultima VII Part II zu einem neuen Rollenspielerlebnis werden lassen, sofern Sie zu Hause einen schnellen 386er mit VGA-Karte und zwei MByte Arbeitsspeicher stehen haben.



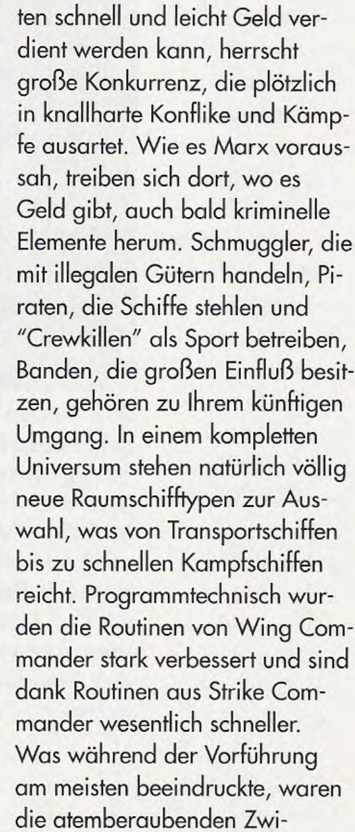






Privateer

Die klassische Wing Commander Serie wird mit Privateer, das bisher den Arbeitstitel Trade Commander trug, fortgesetzt. Besonders bemerkenwert ist die Tatsache, daß man in Privateer, das eine neue Saga der Wing Commander-Serie einläutet, das Spielgeschehen komplett diktieren kann und nicht mehr aus vorgegebenen Missionen wählen muß. Komplett per Maus gesteuert kann man in dem wesentlich komplexeren Privateer wieder die Rolle eines Confederation-Fighter-Piloten einnehmen, und dieser Job ist gefährlicher denn je. Der Krieg mit den Kilrathi dauert seit mehr als sechzig Jahren weiter an. Viele Handlungen des Krieges wurden von der Front hinter die Angriffslinien verlegt. Handelsschiffe, die die Kriegsarmee ständig mit Gütern versorgen, sind für den Gegner leichte Beute. Da mit diesen Gütertranspor-



ten schnell und leicht Geld verdient werden kann, herrscht große Konkurrenz, die plötzlich in knallharte Konflike und Kämpfe ausartet. Wie es Marx voraussah, treiben sich dort, wo es Geld gibt, auch bald kriminelle Elemente herum. Schmuggler, die mit illegalen Gütern handeln, Piraten, die Schiffe stehlen und "Crewkillen" als Sport betreiben, Banden, die großen Einfluß besitzen, gehören zu Ihrem künftigen Umgang. In einem kompletten Universum stehen natürlich völlig neue Raumschifftypen zur Auswahl, was von Transportschiffen bis zu schnellen Kampfschiffen reicht. Programmtechnisch wurden die Routinen von Wing Commander stark verbessert und sind dank Routinen aus Strike Commander wesentlich schneller. Was während der Vorführung am meisten beeindruckte, waren die atemberaubenden Zwischensequenzen, durch die ein Filmerlebnis vermittelt wird, das sogar Wing Commander II noch in den Schatten stellt. Das Gameplay wurde somit wesentlich interessanter und dürfte sogar diejenigen ansprechen, denen Wing Commander nicht gefiel. Ein schneller 386er, 2 MByte Arbeitsspeicher und VGA-Karte sind natürlich auch hier Vorraussetzung.

Strike Commander

Am meisten wurde natürlich das seit Ewigkeiten angekündigte Strike Commander erwartet, das neue Standards für Flugsimula-

toren setzen sollte. Was ich schließlich zu sehen bekam, erfüllte meine Erwartungen fast vollständig. Unglaublich aufwendige und realitäsnah gestaltete Zwischensequenzen geben dem Spieler das Gefühl, die Stelle von Tom Cruise in Top Gun einzunehmen. Es handelt sich bei Strike Commander nicht nur um einen Flugsimulator, durch externe Sequenzen wird dem Spiel auch der Hauch eines Adventures verliehen. In verschiedenen Lokalitäten können Gespräche geführt und neue Aufträge ergattert werden. Diese Geschehnisse werden alle in der Cinematique Form dargestellt, sollte man die Möglichkeit zum Handeln haben, wird auf Full-Screen Darstellung umgeschaltet. Die Flugsequenzen werden durch eine komplett neue Darstellungstechnik realisiert. In Echtzeit werden Bitmap-Grafiken dargestellt, Fraktal-Grafiken und Schatteneffekte berechnet. Dies sorgt für ein komplett neues Grafikerlebnis, wie man es bisher nicht zu träumen wagte. Unglaublich realistisch gestalten sich so die Flüge über Landschaft und Stadt. Der Nachteil dieser Technik ist die hohe Hardwareanforderung. Die Geschwindkeit war selbst auf dem 486er mit 25 MHZ, auf dem es vorgeführt wurde, erschreckend langsam. Bis zu 8 Bilder pro Sekunde sorgen für ein deutliches Ruckeln des Grafikaufbaus, was der Faszination allerdings keinen allzu großen Abbruch tat. In Anbetracht des möglichen Spielerlebnisses sollten Sie vielleicht die Anschaffung eines 486ers in Erwägung ziehen, soweit Sie ihn nicht schon besitzen.



Die Programmierkunst des Wing-Commander landet auf der Erde und sorgt wieder für Furore. Strike Commander wird zur Top Gun-Schule.





Fragen an Lord British alias Richard Garriott

Mit Ultima Underworld, Ultima VII Part II und Ultima-Martian Dreams gibt es mittlerweile drei verschiedene Ultimaspiele, was für einige User doch sehr verwirrend ist. Wie sehen die zukünftigen Pläne aus ?

Die Pläne bis Ultima 10 sind bereits in der Schublade. In Ultima10 sollen Ultima Underworlds und die original Ultima Serie wieder zusammenkommen. Ultima10 soll das erste richtige Virtual Reality Spiel werden und es wird wahrscheinlich ohne das Suffix 10 auf den Markt kommen. Mit ihm soll eine neue Ultima-Ära gestartet werden. Es wird natürlich noch einige Zeit dauern, bis die Hardwarefähigkeiten so weit sind. Für jeden Ultima Teil haben wir bisher 18 Monate Entwicklungszeit benötigt, egal wie viele Leute beschäftigt waren. Die Verpackung von Ultima VIII wird übrigens komplett im Flammen-Stil gehalten, im Gegensatz zur schwarzen Black Gate Verpackung.

Ein Problem der User, die neu auf dem Spielemarkt sind, ist, daß sie nicht die Möglichkeit haben, die ersten Ultima Spiele zu spielen und somit die Ultima-Faszination nicht nachvollziehen können. Sierra zeigt eine wunderbare, einfache , aber geniale Idee, dem abzuhelfen. Sie nehmen alte Spiele, zum Beispiel Larry I, und bringen sie mit spektakulären VGA-Grafiken und neuer Benutzeroberfläche wieder auf den Markt. Gibt es vielleicht bei Origin ähnliche Pläne ?

In der Tat. Wir arbeiten gerade daran, Ultima IV, das einen entscheidenden Wendepunkt der Ultima-Saga markierte, auf den aktuellen technischen Stand zu bringen. Weitere Teile sind nicht ausgeschlossen.

Dürfen wir diesmal sicher sein, daß Strike Commander, wie angekündigt, tatsächlich noch dieses Jahr auf den Markt kommt ?

Ja, definitiv wird es im November erhältlich sein. Alle Programm-Teile sind eigentlich komplett fertig und sie wurden nun zum ersten mal zu einem Spiel zusammengesetzt. Letzte Bugs, wie sie bei der Vorführung auftraten, müssen nur noch entfernt werden.

Als abschließende Frage. Haben Sie eigentlich schon das 3D-System der Firma Thalion gesehen, das sogar auf 286ern und Amigas erstaunlich flott läuft ?

Nein, noch nicht. Wie hieß die Firma ?

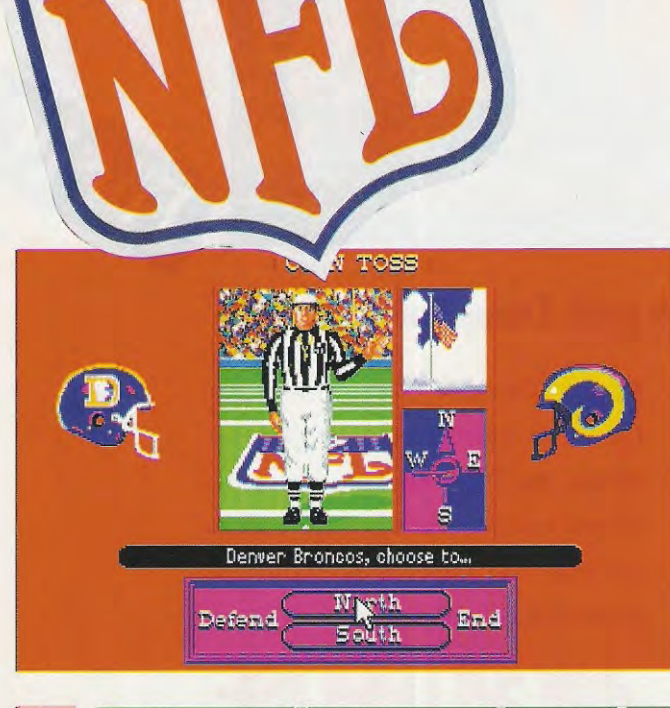
Thalion aus Deutschland.

Ich werde es mir noch ansehen!

Vielen Dank für das kurze Gespräch.

NFL Touchdown

KONAMI versucht mit "NFL" auf der American Football Welle mitzuschwimmen und deutsche Joysticksportler für diesen Sport zu begeistern. Die Vorraussetzungen sind geschaffen, Football zu spielen, ohne Prellungen und Knochenbrüche zu riskieren.



Wem Begriffe, wie "Touchdown" oder "Super Bowl" nichts sagen, sollte sich möglichst schnell von fachkundigen Bekannten die Grundbegriffe näherbringen lassen. Wer Football nur als öffentliche Prügelei der beteiligten Akteure sieht, hat noch nicht erkannt, daß dabei Taktik und Schnelligkeit eine weit größere Rolle spielen als Härte. Ein gutes Team erkennt man weniger an seiner Härte, sondern an der Präzision, mit der es die spielstrategischen Anweisungen des Coaches umsetzen kann. Der körperliche Einsatz hat nur die Aufgabe, die Taktik auf dem Spielfeld zu unterstützen.

Training macht den Meister

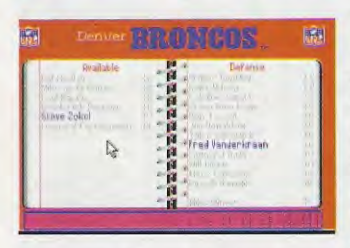
Gespielt wird natürlich im Mutterland des American Footballs, dementsprechend kann man zwischen einer Vielzahl dortiger Teams auswählen. Wie in der rauhen Realität der amerikanischen Football-Liga, treten auch hier zum Super Bowl nur die besten Teams des Landes gegeneinander an, um die begehrte Trophäe zu gewinnen. Natürlich ist es möglich, eine begonnene Saison abzuspeichern, um sie an einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. Um sportlich mithalten zu können, muß zuerst ein schlagkräftiges Team aufgebaut werden. Dies erreicht man zum einen durch Training, zum anderen durch Testspiele gegen andere Mannschaften. Im Training werden bestimmte Spielzüge geübt, um sie dann in den Spielen erfolgreich einsetzen zu können. Durch die Testspiele kann der Leistungsstand einer Mannschaft am besten beurteilt werden. Erst wer hier gegen andere Teams bestehen kann, ist reif für den Versuch den Super Bowl zu gewinnen. Ein Editor ist behilflich, falls die reichlich zur Verfügung stehenden Taktiken nicht ausreichen, weitere nach eigenem Geschmack hinzuzufügen.

NFL vermittelt sehr gut die Gesamtatmosphäre der nordamerikanischen Football Profliga, gleich ob Manager oder Spieler.

Joystick-akrobaten gefragt

Jeder Spieler einer Mannschaft hat individuelle Stärken und Schwächen, die im Spiel berücksichtigt werden müssen. Ob ein Spieler ein begabter Pass-Werfer ist oder ob er





über eine hohe Schußkraft verfügt und sich daher für die Erzielung eines Fieldgoales eignet, kann der Mannschaftsübersicht entnommen werden. Dort sind sogar Alter, Gewicht und Größe der Spieler vermerkt. Bei einem körperbetonten Sport, wie Football, ist es natürlich an der Tagesordnung, daß sich ein oder sogar mehrere Spieler verletzen, was aber nicht ganz so tragisch ist, da Ihre Mannschaft über einige Ersatzmänner verfügt. Auswechslungen können aber auch dem Computer überlassen werden, der dann den Mann, der für die Position des Verletzten am besten geeignet ist, einwechselt.

NFL ist das offizielle Football-Computergame, das vom gleichnamigen Verband unterstützt wird. Folglich spielt man auch mit den echten Teams.

"NFL" steuert sich, vor allem mit dem Joystick, hervorragend. Hat man sich einmal daran gewöhnt, daß die Feuerknöpfe je nach Spielsituation anders belegt sind, ist einem das Football-Spielvergnügen fast schon sicher. Das einzige Manko an der Joysticksteuerung ist, daß das Spiel nach jedem Laden eine erneute Kalibrierung des Joysticks verlangt. Aus der Sicht eines Zuschauers verfügt der Spieler über den notwendigen Überblick über das Geschehen. Wenn man einen Spielzug einfach noch einmal sehen mag, steht die Möglichkeit des Replays zur Verfügung. Wie bei einem Videorecorder ist es hier möglich, vor- und zurückzuspulen, sogar die Geschwindigkeit des Replays läßt sich stufenlos zwischen Superzeitlupe und Zeitraffer einstellen. Grafisch gelungen sind die Sprites, die schnell und flüssig animiert über den Bildschirm bewegt werden. Durch diverse Soundeffekte, wie das Raunen und Jubeln der Zuschauer, der Schiedsrichterentscheidungen und der Anweisungen des Quarterbacks, holt man sich mit diesem Spiel Stadionstimmung ins Wohnzimmer.

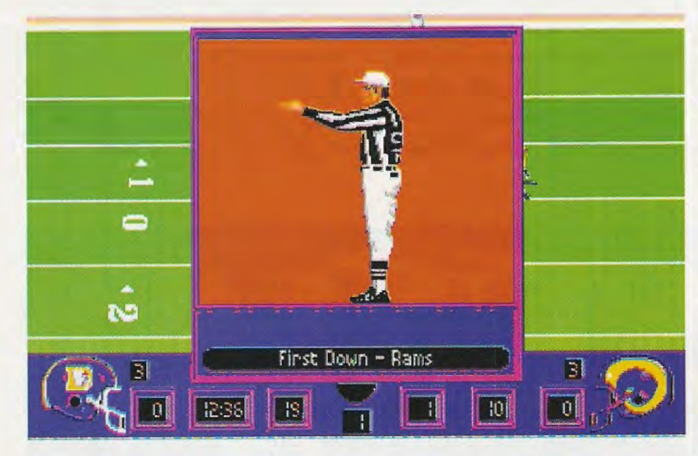
American Way Of Life

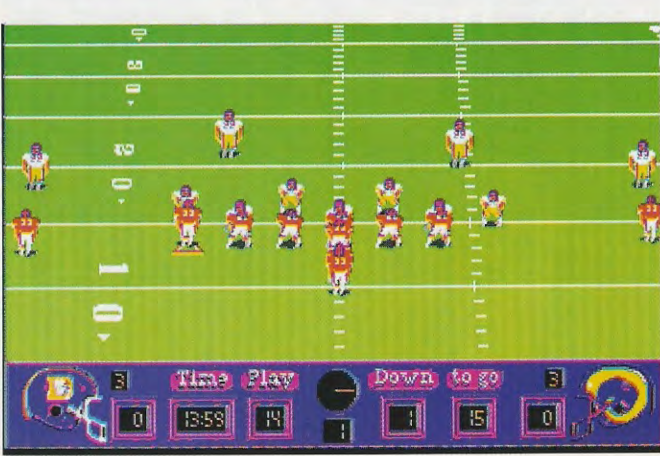
Amüsant ist die Zwischensequenz in der Halbzeitpause. Wie überall, wo Amerikaner Sport treiben, tanzen Cheerleaders auf dem Spielfeld, um die Zuschauer zu unterhalten, während sich die Sportler in der Kabine auf die Wiederaufnahme des Spiels vorbereiten. Nach Spielende wird die Reihenfolge der erzielten Punkte mit Namen der Schützen und einer kurzen Zusammenfassung des Spielzuges, der zum Punktgewinn führte eingeblendet. Die immer weitergehende statistische Auswertung in der Sportwelt hat wohl die Programmierer veranlaßt, dies in das Programm zu integrieren. Am Ende eines jeden Spiels wird eine bildschirmfüllende Übersicht eingeblendet, die das Spiel analysiert und es jedem Spieler ermöglicht, seine Stärken und Schwächen zu ermitteln.

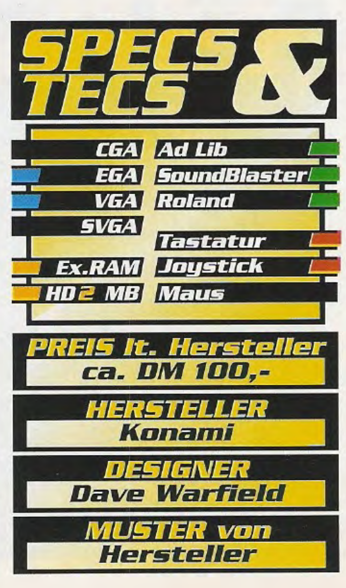
Eigentlich Football vom Feinsten, aber

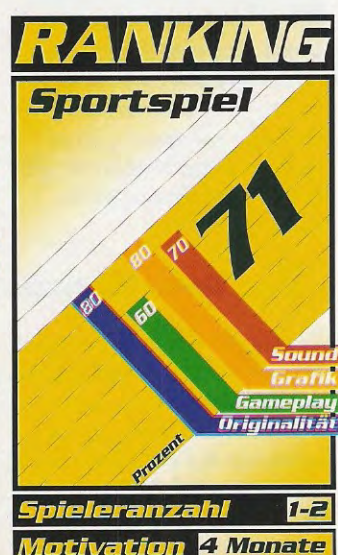
Alles in allem ist "NFL" eine Sportsimulation, an der nicht nur eingefleischte Football-Fans Gefallen finden können. Wer Sportsimulationen an sich mag und dieser Sportart nicht gänzlich abgeneigt ist, kann sich sicher mit diesem Spiel anfreunden. Nicht ganz zufriedengestellt hat mich die Anleitung zu diesem Programm. Sie ist komplett in Englisch verfaßt und setzt Kenntnisse über die Regeln des Footballsports voraus. Die Softwarehäuser sollten bei Sportarten, die hierzulande doch noch nicht so populär sind und von daher auch die Regeln nicht als Vorkenntnisse vorausgesetzt werden können, dies bedenken und wenigstens eine Zusammenfassung des Regelwerks dem Programm beilegen. Schließlich sollte es auch in deren Interesse sein, den Kundenkreis nicht im voraus einzuschränken.

Harald Kern ■









Hexuma

Spiele-Belletristik

Das neue heiße Eisen der Weltenschmiede ist nach der Kathedrale wieder ein ansprechendes und keinesfalls durchsichtiges Textadventure. Tastatur und Maus liefern sich ein spannendes Duell um die Gunst des Bedieners, zu seinem Nutzen versteht sich.

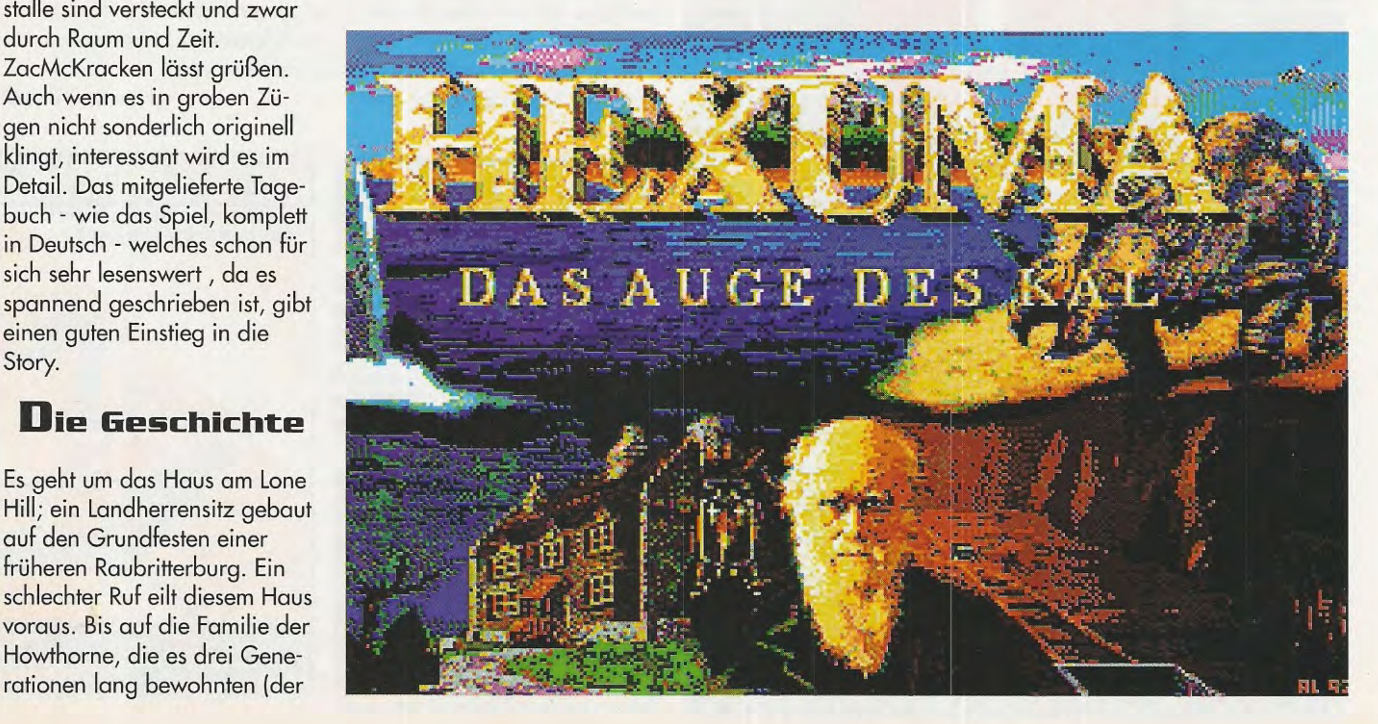


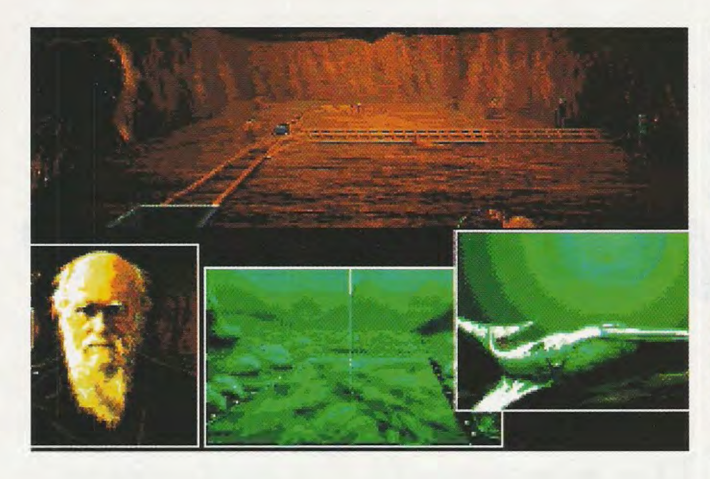
Etwas sehr lauthals als das "absolute Knülleradventure des abgelaufenen Jahrhunderts" angekündigt, kommt es aber leider über den Themenkreis von altgedienten Spielen dieser Art nicht hinaus. Ziel ist es, sechs Kristallsplitter zu finden und sie allesamt zu zerstören, damit der "Kal" - der böse Gott - nicht an sein Auge (den Kristall) kommt und somit die Gefahr einer Weltunterdrückung durch diesen Gott, für immer gebannt ist. Die Kristalle sind versteckt und zwar durch Raum und Zeit. ZacMcKracken lässt grüßen. Auch wenn es in groben Zügen nicht sonderlich originell klingt, interessant wird es im Detail. Das mitgelieferte Tagebuch - wie das Spiel, komplett in Deutsch - welches schon für sich sehr lesenswert , da es spannend geschrieben ist, gibt einen guten Einstieg in die Story.

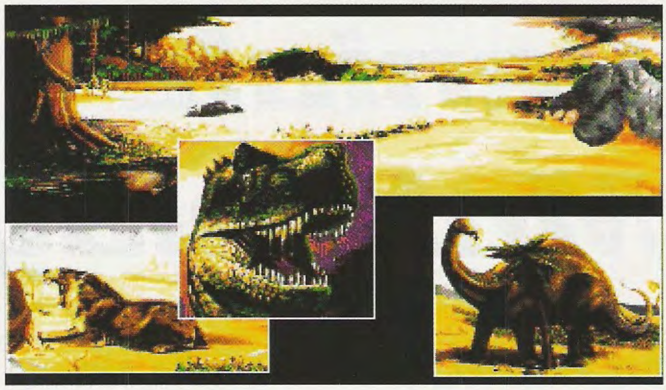
Die Geschichte

Es geht um das Haus am Lone Hill; ein Landherrensitz gebaut auf den Grundfesten einer früheren Raubritterburg. Ein schlechter Ruf eilt diesem Haus voraus. Bis auf die Familie der Howthorne, die es drei Generationen lang bewohnten (der Letzte - Samuel Howthorn wurde verrückt und nahm sich in der Irrenanstalt das Leben) hielt es dort niemand längere Zeit aus. Owen Jugger - ein Wissenschaftler - der das Haus nun bezieht, stellt Nachforschungen über das Haus, den geheimen Keller und die 6 Kristallsplitter an, bis sein Sohn apathisch wird, er durch ein dreiäugiges Monster völlig verängstigt wird, seine Frau an einer rätselhaften Krankheit stirbt und er deswegen zu vier Jahren Haft wegen fahrlässiger Tötung verurteilt wird. Er kehrt zurück, findet den geheimen Keller und den Mechanismus mit dem die Zeit-Raum-Reise möglich ist, traut sich aber nicht, ihn ohne den ersten Kristall zu benutzen, der noch bei seinem Freund John ist.
Hier endet das Tagebuch. Auf neun Tage nach dem letzten Eintrag datiert, liegt ein Brief bei; von John der sich entschuldigt und seine Hilfe anbietet - augenscheinlich zu spät.

In unserer audiovisuellen Gesellschaft werden sogar Textadventure sehr grafiklastig.









Das Spiel

Soweit der Plot. Als ein werter Herr McMullighan - ein Angestellter einer Immobilienfirma - macht man schnell Bekanntschaft mit den Unannehmlichkeiten dieses Hauses. Nun muß man auf Entdeckungsreise gehen, den versteckten Eingang finden und durch die Weltgeschichte reisen auf der Suche nach den Kristallen.
Viel Kombinationsfreudigkeit und Knobelei wird von nun an vorausgesetzt. Das macht das Spiel verzwickt und interessant. Was wahrhaftig bemerkenswert ist, daß sind die teilweise wirklich witzigen Antworten. So kann man keine Spinne einfangen, weil der Programmierer eine Spinnen-Neurose hat und wer versucht, sie gar zu erschlagen, der bekommt mit dem Mann der Schwägerin zweiten Grades der Cousine mütterlicherseits einer der Teilzeit-Sekräterinen (von Weltenschmiede) Probleme, weil der jemand kennt, der die Nummer vom Tierschutzverein weiß!

Die Oberfläche

Ein gute Benutzerführung ist schon die halbe Miete. Der Bildschirm ist in eine Hintergrundfläche (1/2 Seite), einer Vordergrundgrafik (wird darübergeblendet) und dem Text (der löblicherweise beliebig "scrollbar" ist, also nie verloren geht) aufgeteilt. Das Spiel ist so konzipiert, daß Maus und Tastatur sich ergänzen. Natürlich sind alle Eingaben auch "per Hand" zu erreichen, aber schnell mal einen Befehl

Die Ähnlichkeiten zu Norman Bates´ Haus findet sich auch im Horror der Hintergrundgeschichte wieder.

anklicken oder ein Wort holen, das ist für Tipp-Faule schon eine große Erleichterung. Verfällt man ganz dem Maus-geklickere, so ist auch das kein Problem. Per Mausclick kann man eine Tastatur einblenden, auf der man dann die Buchstaben für die Befehlszeile "einklicken" kann. Wenn man sich nicht einem dieser beiden Extremen verschreibt, kommt man allerdings schnell voran. Eine First-Aid-Box zeigt eine Reihe von Befehlen an, die naheliegend sind. Zwar sind hier natürlich nicht alle möglichen Befehle oder alle Befehle die zur Lösung des Spiels benötigt werden aufgelistet, aber gerade am Anfang ist es eine Erleichterung und verbirgt auch so manchen Tip. Dann kann man noch in der Vordergrundgrafik mit dem Mauszeiger stöbern und so auf weitere Dinge stoßen. Wegrichtungen, Befehle und ein paar wichtige Verben lassen sich aus einer Befehlsbox, die unkompliziert mit der rechten Maustaste zu erreichen ist, auswählen. Alles in allem wirklich praktisch und vorbildlich gelöst.

Die Grafik

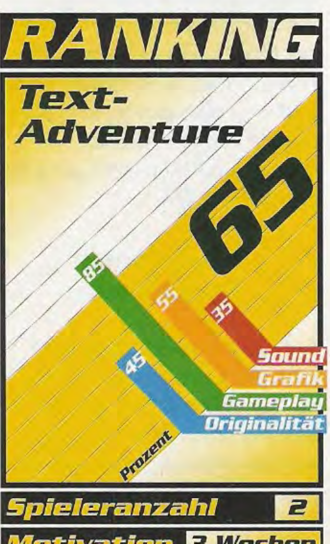
... ist auch bei 256 Farben mit der geringen Auflösung von 320*200 nicht gerade meisterlich. Dazu werden noch bewegte Grafiken völlig vermieden und meist nur kleine (nie größer als ein halber Bildschirm) Bilderchen übereinandergeblendet. Selbst wenn sich Schubladen öffnen oder Marmeladengläser weggenommen werden, ändert sich die Grafik nicht. Wem es beim Spielen nun sehr darauf ankommt seinem eigenen Auge etwas zu bieten, für den ist dieses Spiel nur begrenzt empfehlenswert. Auch beim Sound hat man nicht gerade geklotzt, nur ab und zu quält sich eine kleine Melodie aus dem Lautsprecher.

Das Resümee

Alles in allem ein Textadventure, das sich zwar durch eine gute Konzeption, hohen Spielkomfort und fesselnde Schwierigkeit auszeichnet, sich diesen Bonus aber dank der bescheidenen Ausführung der Grafik wieder, zum größten Teil verspielt.

Axel Schwanhäußer ■







Geniale Multiplayer-Fehde

Dynablaster

Vor einigen Monaten sorgte ein außergewöhnliches Amigaspiel für Aufsehen. Es glänzte nicht durch exzellenten Sound oder sehenswerte Grafiken, sondern vielmehr durch sein gut durchdachtes Spielprinzip.

Die Hintergrundgeschichte scheint ebenso seltsam wie utopisch. In naher Zukunft landen fünf Außerirdische auf unserem blauen Planeten. Das Klischee des "kleinen, grünen Männchens" können sie allerdings nicht so ganz aufrechterhalten, machen sie mit ihren bunten Pudelmützen doch eher einen lächerlichen Eindruck. Das wird auch der Grund gewesen sein, warum die unbekannten Wesen aus dem All von unseren überheblichen Artgenossen reichlich unterschätzt wurden. Hinter der friedlichen Fassade verbirgt sich nämlich ein hinterhältiger Charakter, der eines Tages bei einem der Geschöpfe zum Ausbruch kommt. Es entführt die Tochter des Professors und verschleppt die holde Maid in das naheliegende Schloß. Ein Außerirdischer namens "Bomber Man" zeigt sich von dieser Aktion sichtlich enttäuscht und setzt nun alles daran, den einstigen Frieden zwischen Mensch und Mützenträger wieder herzustellen.

Herrliche Spielidee

Auf diese Weise könnte man beispielsweise das kurze Intro zu "Dynablaster" interpretieren. Natürlich kann man da geteilter Meinung sein, jedoch scheint mir dies die realistischste(!) Lösung. Vielen Besitzern einer PC-Engine wird dieses Spiel bestimmt ebenso bekannt vorkommen, war es doch unter dem Namen "Bomber Man" bereits ein Riesenhit. Als zerstörerischer Pyromane durch die unendlichen Labyrinthe zu wetzen, bringt endlich einmal Abwechslung in den grauen Softwarealltag. Allerlei Bonusgegenstände versüßen dieses Vergnügen und geben einen zusätzlichen Motivationsschub. So kann man beispielsweise mit einem Paar Rollschuhen seine Geschwindigkeit effektiv



Die kleinen Pyromanen bieten ein wahres Feuerwerk an Spielspaß, vor allem im Multiplayer-Modus.

steigern, die Anzahl der legbaren Bomben erhöhen und natürlich die Reichweite der Explosivladungen vergrößern. Dies ist auch bitter nötig, denn in den zahlreichen Labyrinthen müssen nicht nur Felsbrocken in tausend Stücke gesprengt werden, sondern auch die fiesen Krabbel- und Springmonster müssen zur Strecke gebracht werden. Gelingt dies nicht innerhalb des Zeitlimits, so kann man sich getrost von einem Leben verabschieden.

Der Multiplayer-Adapter ist die Krönung

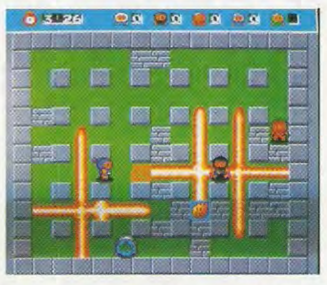
Der eigentliche Clou bei "Dynablaster" ist jedoch der Multi-Player-Adapter, der es auch dem PC-Besitzer möglich macht, eine Runde unter Freunden zu zocken. Im "Battle"-Modus geht dann richtig die Post ab. Bis zu vier Spieler können nun munter dem Flammeninferno frönen und gewaltige Bombenkonstruktionen erschaffen. Darüberhinaus sollte man jedoch nicht vergessen, den drei Gegnern kräftig eins überzubraten, um als Sieger aus der spannungsgeladenen Explosionsorgie hervorzugehen.

Die grafische Umsetzung ist den Programmierern von Hudson Soft sehr gelungen, was man von den Soundeffekten weniger behaupten kann. Den Musikstücken fehlt einfach der letzte Biß, der bei der Amiga- und PC-Engine-Version für erbarmungslose Duelle gesorgt hat. Dafür dröhnen die Explosionen aber in voller Lautstärke aus den Boxen, was dem Spielspaß äußerst förderlich ist.

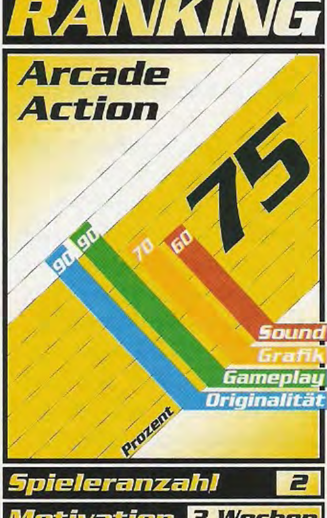
Oliver Menne













Die Westwood Studios sind Computerspielern in aller Welt ein Begriff für Verkaufsschlager wie Battletech, Hillsfar oder die Eye of the Beholder-Serie. Mit "The Legend of Kyrandia" versuchen die erfolgreichen Programmierer aus Las Vegas auch im Adventure-Bereich Fuß zu fassen.

Legend of Kyrandia - Book One

Westwood Zauber

oder der Tyrann als Hampelmann

Die Szene wird seit Jahren von den beiden Giganten Sierra und Lucas Arts beherrscht. Jetzt meldet sich Westwood, das erst kürzlich von Virgin Games übernommen wurde, zurück und zwar mit einem echten Knaller. Als direkten Konkurrenten zu Sierras King's Quest-Saga (mittlerweile wird dort schon fleißig an der sechsten Fortsetzung gebastelt) tauscht man den munteren Graham einfach gegen den tapferen Brandon, das Königreich Daventry gegen Kyrandia und schon hat man ein wunderschönes "neues" Adventure. Westwood war sich nicht zu schade, selbst auf der Verpackung das berühmte Vorbild zu erwähnen.
Das beiliegende Werbeblättchen läßt keinen Zweifel aufkommen, daß man bei Westwood ebenfalls eine Endlos-Seifenoper wie bei Sierra anstrebt, mit Charakteren, die den Spieler über mehrere Folgen begleiten. Es wird sogar schon der zweite Teil erwähnt und eine CD-ROM-Version ist ebenfalls geplant. An Nachschub wird also kein Mangel herrschen.

Alles abgekupfert?

Von einer 1:1-Kopie des Megasellers von Sierra kann man bei der Westwood-Produktion dennoch nicht sprechen. Zwar ist das Spieldesign ähnlich und auch die Personen haben ihr Pendant zu den Abenteuern von Roberta Williams, dennoch gibt es einige markante Unterschiede.
Doch zunächst zur Vorgeschichte: Malcolm, the evil jo...jester heißt der Oberbösewicht in diesem Spiel, der übrigens eine frappierende Ähnlichkeit mit einem Zeitschriften-Maskottchen aufweist. Dieser Ausbund an Bosheit ist aus seinem Gefängnis geflohen und bedroht das kleine Königreich Kyrandia. Bisher war das Land vor ihm sicher, jetzt aber reißt Malcolm seine ganze magische Kraft an sich und will die Natur aus dem Gleichgewicht bringen. Sein erstes Ziel ist Hofmagier Kallak, dem er einen Besuch abstattet und kurzerhand in eine Steinfigur verwandelt. Nach kurzer Zeit erscheint sein Enkel Brandon, der natürlich sofort alle Hebel in Bewegung setzt, um Malcolm das Handwerk zu legen.

Auf in den Kampf!

Nach dem kurzen, aber sehr schön gemachten Intro wird es für unseren Helden auch gleich ernst. Nachdem er seine Wohnung, ein kleines Baumhaus, genau unter die Lupe genommen hat und sich gleich mit einer Reihe von mehr oder weniger hilfreichen Gegenständen eingedeckt hat, macht er sich auf die Suche nach Malcolm. In einem finsteren Wald findet er noch weitere nützliche Dinge und macht dabei auch die Bekanntschaft von zahlreichen Personen. Wie etwa der arme Herman, der ganz verzweifelt darüber ist, daß ihm seine wunderschöne Hängebrücke eingestürzt ist und so keine Verbindung zum anderen Ufer mehr besteht. Doch dem Manne kann geholfen werden, denn zufälligerweise hat Brandon eine kleine Säge dabei...
Was besonders die Einsteiger freuen dürfte ist die Tatsache, daß man zumindest im ersten Teil keine Angst zu haben braucht, ein Leben zu verlieren. Während bei den Sierra-Spielen bei nahezu jedem neuen Bildschirm um das Leben der Hauptfigur gefürchtet werden muß, können Sie zunächst nach Herzenslust experimentieren und erkunden. Die ersten Puzzles sind als Einstiegshilfe gedacht und nicht besonders schwierig. Wer schon einmal ein Adventure gleich welcher Art gespielt hat, wird damit sicherlich keine Schwierigkeiten haben. Selbst absolute Neulinge werden den ersten Teil schnell gelöst haben.
Sobald Sie es aber geschafft haben, die Brücke, die die verschiedenen Teile von Kyrandia verbindet, wieder instand zu setzen, sollten Sie vor dem Betreten von Höhlen oder ähnlich zwielichten Aktionen vorsichtshalber abspeichern. Es gibt sogar Rätsel, bei denen man wirklich nur durch Probieren weiterkommt und es deshalb unabdingbar ist, desöfteren den letzten Spielstand zu laden.

Grafiken, die verzaubern

In technischer Hinsicht merkt man gleich, daß dieses Adventure aus gutem Hause kommt. Die Künstler der Westwood Studios haben sich wirklich viel Mühe gegeben, dem verwöhn-





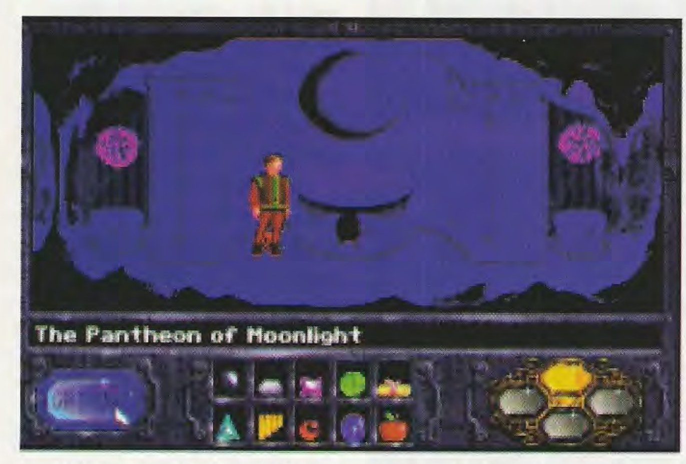


Hin und wieder erhält Brandon nützliche Hinweise von verbündeten Magiern, muß aber feststellen, daß auch sie schließlich dem bösen Treiben Malcolms zum Opfer fallen.



Das Eiland von Kyrandia mit dem Gebirge und den weitläufigen Wäldern in seiner ganzen Pracht.
Die schon im Intro erzeugte Atmosphäre wird im ganzen Spiel konsequent beibehalten. Sei es in der "Serpents Grotto" oder im "Tempel des Mondlichts".





ten Adventure-Spieler großartige VGA-Grafik zu bieten. So manches schnell dahin fabrizierte Spiel könnte sich an Kyrandia ein Beispiel nehmen. Die Grafik erreicht zwar nicht ganz die Perfektion von Space Quest IV oder Indy IV, dennoch kann man dieses Adventure zu den Highlights im Grafikbereich zählen.
Sie werden keine Schwierigkeiten haben, Gegenstände als solche zu erkennen. Bei vielen Spielen hat man zugunsten der Farbenpracht auf die Auflösung verzichtet, so daß manch wichtiges Utensil im allgemeinen VGA-Trubel unterging. Nicht so bei diesem Programm. Meist springen die Gegenstände, die es lohnt mitzunehmen, gleich ins Auge. Auch die Animationen verdienen volles Lob. Selbst auf PCs, die nicht so stark auf der Brust sind, läuft "The Legend of Kyrandia" erstaunlich flott, wobei die Geschwindigkeit der Textausgabe und der Animation in 5 Stufen regelbar ist. Auf der Packung wird mindestens ein 286er AT mit 12 MHz empfohlen. In der Tat läßt sich bereits mit einem solchen Gerät ohne große Einschränkungen bestens spielen. Wie beim Vorbild wird auch hier nicht gescrollt, allerdings erscheint das nächste Bild dermaßen schnell auf dem Monitor, so daß dieser Umstand nicht weiter stört.

Musik für verwöhnte Ohren

Wenn Sie mal wieder gerne ein Adventure spielen möchten, das Ihre teure Soundkarte wirklich nutzt, dann kann Kyrandia ohne Vorbehalte empfohlen werden. Das Spiel unterstützt nicht nur alle gängigen Karten, sondern bietet ausgefeilte Kompositionen, die so richtig ins mittelalterliche Flair der Story passen. Auch die Soundeffekte sind gelungen, glänzen aber gegenüber anderen Spielen mit keinen neuen Innovationen. Für alle, die sich noch immer mit dem langweiligen PC-Piepser begnügen, ist "The Legend of Kyrandia" wieder ein Grund mehr, sich endlich eine Soundkarte anzuschaffen.

Tadellose Benutzeroberfläche

Bei der Gestaltung der Benutzeroberfläche haben die Westwood Studios all ihre Erfahrung bei Rollenspielen wie "Eye of the Beholder" in die Waagschale geworfen und es sogar geschafft, selbst eine so perfekte Steuerung wie bei den Lucas Arts-Adventures noch in Details zu verbessern.
Der Bildschirm gliedert sich in insgesamt vier Bereiche. Neben dem größten Teil, in dem Sie Brandon in Kyrandia umherstreifen sehen können, gibt es am unteren Bildschirmrand eine blaue Fläche mit der Bezeichnung "Options". Ein Mausklick öffnet ein Menü zum Laden und Speichern der Spielstände und einigen Einstellungen, die die Musik und Geschwindigkeit des Spiels betreffen. Daneben befindet sich das Inventory, das Platz für insgesamt zehn Gegenstände bietet. Mehr geht nicht, ganz im Gegensatz zu beispielsweise Monkey Island II, wo ganz elegant gescrollt wird. Sie müssen also genau abwägen, welche Dinge Sie sich mitnehmen und welche Sie lieber zurücklassen. Außerdem gibt es noch ein Amulett, das es mit insgesamt vier Juwelen zu füllen gilt, um die magische Kraft wieder zu erlangen. Ihre erste Aufgabe wird es sein, dieses Amulett zu finden, welches zunächst noch leere Fassungen aufweist. Später bekommen Sie nach jedem wichtigen Abschnitt einen Edelstein (= Zauberspruch) hinzu. Wenn Sie schon einmal "Loom" von Lucas Arts gespielt haben, wird Ihnen diese Vorgehensweise bekannt vorkommen. In der Mitte des Bildschirms informiert Sie ein Message Bar über Ereignisse und Aktionen, die Sie ausgeführt haben (z. B. "Apple dropped") und zeigt Ihnen an, wo Sie sich im Moment befinden.
Was gänzlich fehlt, sind die gewohnten Verben oder Sinnbilder wie Sprechen, Laufen, Nehmen, Öffnen, usw. zum bequemen Anklicken. Hier orientierte sich Westwood an seinen Rollenspielen: Will man z. B. einen Apfel aufnehmen, so genügt es, das gute Stück anzuklicken. Der Cursor verwandelt sich daraufhin in diesen Apfel und man kann ihn bequem im Inventory ablegen. Um Brandon durch Kyrandia zu lotsen, genügt es, mit dem Cursor auf den entsprechenden Rahmen zu klicken. Wenn Brandon mit anderen Personen ein Schwätzchen abhalten möchte (wozu er im Verlauf des Spiels allzuoft Gelegenheit hat), muß nur der Partner an-

Die Ankündigung dieses Adventures als Fortsetzungsgeschichte (Book One), sollte allen Abenteurern das Herz höher schlagen lassen. Bei solch technischer und inhaltlicher Qualität darf man sich darauf freuen, daß Malcolm the evil jester in welcher Form auch immer wiederkommt.







geklickt werden und schon beginnt dieser munter drauflos zu reden. Dies darf durchaus wörtlich genommen werden, da man die Figur (wenn sie denn einmal redet) durch nichts mehr aufhalten kann. Das bedeutet, daß Sie sich jedesmal den kompletten Dialog zumuten müssen, selbst dann, wenn Sie ihn schon zum xten Male gesehen haben. Dieser Umstand stört natürlich um so mehr, wenn Sie bereits auf der Suche nach der Lösung sind und der Kommentar keine so große Rolle mehr spielt.

Prädikat: Besonders einsteigerfreundlich

Wer im Englischen nicht so fit ist, wird trotzdem mit Kyrandia gut zurecht kommen. Das Niveau der Texte ist nicht allzu hoch angesiedelt und im Normalfall leicht verständlich. Das Handbuch erklärt in einfachen Worten alle wichtigen Elemente und geizt auch nicht mit zahlreichen farbigen Abbildungen. Im Spiel selbst werden Sie selten ein Wörterbuch zu Rate ziehen müssen. Und nachdem auch die Beholder-Rollenspiele ins Deutsche übersetzt wurden, kann man eigentlich davon ausgehen, daß dies bei Kyrandia ebenso gehandhabt wird.

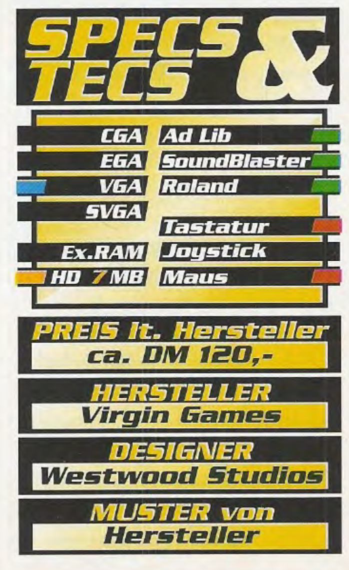
Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam aber stetig an. Die narrensichere Benutzeroberfläche hat zwar auf den ersten Blick den Nachteil, daß nicht allzuviel Raum zum Tüfteln und Probieren bleibt. Trotzdem: Während der erste Teil noch dazu dient, mit der Hintergrund-Story vertraut zu machen, müssen Sie im weiteren Verlauf mit der einen oder anderen Hürde rechnen, bei der auch der geübteste Spieler ins Grübeln kommt. Von einem ausgesprochen leichten Adventure kann bei "The Legend of Kyrandia" deshalb nicht die Rede sein.

Übrigens: Freunde von Gimmicks und anderen kostenlosen Zugaben werden sich besonders über das tolle Farbposter freuen, das jeder Packung beiliegt.

Gelungene Premiere

Fazit: Die Westwood Studios haben allen Adventure-Freunden, egal ob Anfänger oder Profi, mit dem ersten Teil der Kyrandia-Serie eine Menge zu bieten. Grafik, Sound, Steuerung - alles vom Feinsten. Nur die Story gibt Anlaß zur Kritik: Im Grund ist alles schon mal da gewesen und - wenn auch nicht schlecht - von berühmten Vorgängern kopiert. Aber wie heißt es so schön auf der Verpackung: "Wer King's Quest mochte, wird Kyrandia lieben ...". Dem ist nichts mehr hinzuzufügen.

Petra Maueröder ■

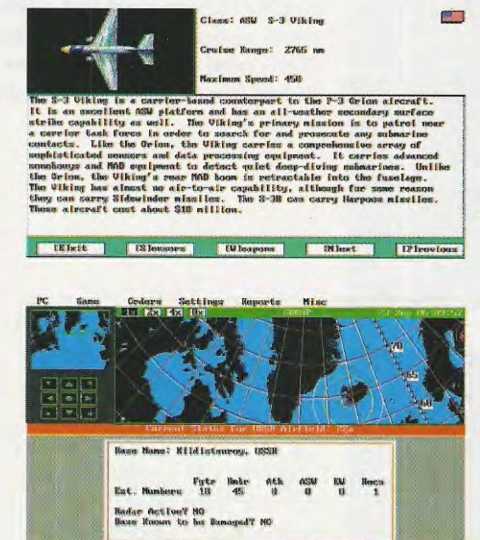




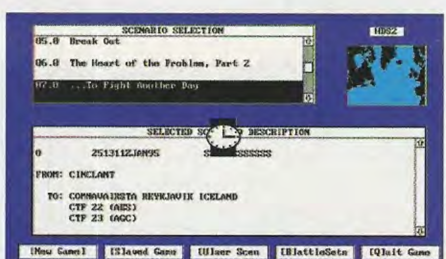
Harpoon Designer Series, BattleSet Enhancer

Erneuert und erweitert

Sie haben die Flotten der Supermächte bereits in den bisherigen vier Battlesets erfolgreich geführt? Dann erwartet sie nun die ultimative Herausforderung







Three Sixty hat nun den BattleSet Enhancer herausgebracht, der für jedes der Battlesets, das sie besitzen, 12 neue Szenarios erstellt. Im besten Fall. Als Draufgabe wurde aber auch noch die neue Version Harpoon 1.3 mit in die Packung gesteckt. Bevor nun auf die Neuerungen des Enhancers näher eingegangen wird, ein Hinweis an alle Nicht-Harpooner: Zum Installieren wird die Harpoon Version 1.2 benötigt, also ohne Hauptprogramm läuft nichts! Und wenn man nur das Hauptprogramm besitzt, sollte man sich vielleicht lieber eines der erhältlichen 3 Battlesets zulegen, da man sonst für sein Geld gerade mal 12 Missionen bekommt. Zurück zur Admiralität des Wohnzimmers , denn für sie wird einiges an Neuerungen geboten.

Unter Wasser...

Vor allem in den Meesrestiefen hat sich einiges geändert. Die Wirksamkeit des Sonars ist jetzt viel mehr von der Geschwindigkeit der Schiffe abhängig und in die Kursberechnung der Torpedos werden nun auch die Eigenheiten der verschiedenen Torpedos einbezogen. Auch können U-Boote ihre Raketen gegen Schiffe oder Landziele nun nur noch in geringer Tiefe abfeuern. So wird die U-Boot Jagd um einiges schwieriger, aber auch realistischer.

...in der Luft...

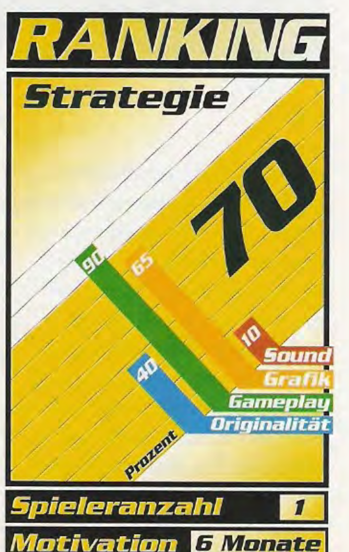
Auch die Luftwaffe wurde überarbeitet. Es kann durchaus passieren, daß Flugzeuge mit schwerer Luft-Boden Bewaffnung diese abwerfen, wenn sie von einer SAM oder Flugzeugen angegriffen werden und in Richtung Heimat umkehren. Der Fehler, daß sehr tief fliegende Flugzeuge hoch fliegende mit ihrer Bordkanone angreifen können, wurde entfernt. Beschädigte Flughäfen werden nun auch während des Spiels repariert, wobei verkürzte Landebahnen registriert werden, um zu erkennen, welche Flugzeuge landen oder starten können.

...und so weiter

Auch einige Ungereimtheiten im Gebrauch von Raketen sind nicht mehr vorhanden. Es ist jetzt zum Beispiel nicht mehr möglich, mit Anti-Schiff-Raketen Landziele anzugreifen oder mit Landraketen Schiffe anzugreifen. Einige der geführten Raketen können nun auch mit einem bestimmten Aktivierungspunkt auf die Reise geschickt werden. Sie fliegen dann in Richtung dieses Punktes und versuchen dort mit ihrem eigenen Radar ein Ziel zu erfassen.
Die erweiterten Szenarien sind von fanatischen Harpoon-Spielern erstellt worden und können größtenteils wirklich überzeugen. Nur bei der Hintergrundstory hapert's hin und wieder kräftig.
Vor allem in Verbindung mit dem Scenario Editor ist der BattleSet Enhancer sicher eine sinnvolle Erweiterung, da man nun über ca. 200 Schiffe, 50 U-Boote und 100 Flugzeuge verfügt und auch einige neue Länder wie Deutschland, Bulgarien, Jugoslawien!?, Schweden in die Landkarte aufgenommen wurden. Eine der wichtigsten Neuerungen ist aber auch, daß es nun endlich möglich ist, alle Allianzen zu bilden, die man sich vorstellt. Es kann nun durchaus vorkommen, daß russische und amerikanische Schiffe in einer Gruppe angetroffen werden.
Störend wirkt sich hier einzig die Tatsache aus, daß dem Editor bei diesen komplexen Battlesets desöfteren der Speicher ausgeht und sich einfach verabschiedet. Hier hilft nur noch häufiges Sichern.

Lars Geiger





Siege

Die Kunst der Belagerung

Schon vor tausenden von Jahren praktizierten Assyrer, Römer und Griechen die Kunst des Belagerns. Trotzdem zerschellten immer wieder riesige Heere an den Mauern eherner Festungen, die "feigen" Verteidiger entwickelten nämlich schnell erfolgreiche Maßnahmen gegen allzu kriegerische Nachbarn.

Siege simuliert Belagerungen im Fantasy-Stil, d.h. Orks, Goblins und noch schlimmere Kreaturen treten gegen Elfen, Zwerge und Menschen an. Der Spieler nimmt hierbei die Rolle des obersten Feldherrn ein, Sie brauchen also nur die Truppenbewegungen zu dirigieren, das lästige Abmurksen der bösen Feinde übernimmt der Computer.
Die Rolle des Angreifers ist selbstverständlich die schwierigere, während der Verteidiger nur auf Ihre Züge schnell genug zu reagieren hat, müssen Sie die Initiative ergreifen und eine clevere Strategie entwickeln. Dabei stehen Ihnen drei Kategorien an Soldaten zur Verfügung: Nahkämpfer, die es verstehen sehr gut mit Äxten, Schwertern oder ihren natürlichen Waffen (Klauen und Zähne) umzugehen; natürlich gibt es auch Fernkämpfer, also Bogenschützen, Speer- und Steinschleuderer, hierbei müssen noch die Zauberer erwähnt werden, die gefürchtete Feuerbälle werfen können; zu guter letzt bleiben noch die "Engineers", sie haben die Aufgabe, das Belagerungswerkzeug effektiv zum Einsatz zu bringen.

Mittelalterliche Techniker

Letztere treten immer zuerst ins Geschehen, schließlich muß der Burggraben erst mit Holzplanken überbrückt werden. Selbst dann gibt es noch viel für sie zu tun, immerhin sind da noch die meterhohen Mauern zu überwinden. Belagerungstürme und Sturmleitern sind zu diesem Zweck hervorragend geeignet, wobei die Leitern aber sehr leicht vom Verteidiger umgestoßen werden. Hingegen um einen Belagerungsturm zu beseitigen, braucht es schon mehrere Katapulttreffer. Natürlich gibt es auch große Rammen, um die Tore einzustoßen. Soweit wäre es ganz schön, wenn feindliche Bogenschützen nicht ständig die Engineers an der Arbeit hinderten. Ohne eine eigene Einheit, die Deckungsfeuer gibt, sind also derartige Manöver zum Scheitern verurteilt. Ferner verstehen sich nur Engineers auf das Bedienen von Katapulten und Ballistae (eine Art riesige Armbrust), mit ihnen können gigantische Löcher in die Reihen der Feinde gerissen werden. Schließlich braucht man die Engineers nach erfolgreicher Schlacht zum Austauschen der Fahne, dieser Punkt ist vielleicht nicht sonderlich realistisch, hält die Spieler jedoch davon ab, ihre Hilfskräfte unnötigen Gefahren auszusetzen oder sie einfach zu opfern.

Schleift das Gemäuer!

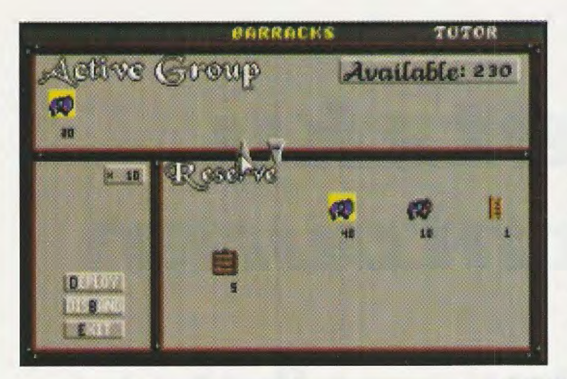
Nachdem Mauern und Türme endlich zugänglich sind, kommen die Nahkämpfer zum Zug. Dabei geht es darum, möglichst schnell einen großen Abschnitt einzunehmen, damit der Nachschub ungehindert die Truppen innerhalb der Festung verstärken kann. Eine Gruppe Fernkämpfer sollte auch in diesem Fall ständig etwas weiter hinter der Kampflinie stehen, um über die Köpfe der eigenen Soldaten hinwegzuschießen. Es ist ratsam Zauberer hierbei jedoch nur mit größter Vorsicht einzusetzen, die Feuerbälle zerstören nämlich eine Fläche von drei mal drei Feldern und es passiert zu





Bei Siege ist es sehr wichtig, den Überblick zu behalten. Wenn es an allen Ecken und Enden brennt, sollte man hochzoomen und schnelle Entscheidungen treffen.

oft, daß eigene Mannen gleich mit verbrannt werden. In der folgenden Schlacht gibt es keine gravierenden strategischen Vorteile mehr, d.h. daß Ihre hoffentlich immer noch zahlenmäßig überlegenen Truppen einen leichten Sieg davontragen. Nachdem sämtliche Verteidiger in die ewigen Jagdgründe eingegangen sind und Ihre Fahne über den Zinnen weht, können Sie triumphieren.



Links eines der komfortablen Menüs,...





...unten zwei der verschiedenen Zoom-Darstellungen.

Burgzinnen als Kommandobrücke

Als stolzer Burgherr versucht man natürlich um jeden Preis ein derartiges Schicksal abzuwenden. Anstürmende Engineers mit Geschossen zu überschütten reicht dazu leider nicht immer aus. Ein kurzer Ausfall kampferprobter Soldaten ist vielleicht ein großes Risiko, dafür aber oft sehr effektiv. Engineers wie Bogenschützen haben nämlich kaum eine Chance, wenn sie dem Feind erst mal direkt gegenüber stehen.

Trotzdem kann man den ersten Schritt, nämlich das Legen von improvisierten Brücken, kaum verhindern, jedoch sehr einfach rückgängig machen. Katapulten ist es ein leichtes die Holzplanken zu zerstören, ob sie nun mit einfachen Steinen oder griechischem Feuer geladen werden. Außerdem sind sie die einzigen effektiven Mittel gegen Belagerungstürme, die ansonsten einen zu einfachen Weg in die Festung darstellen würden. Sturmleitern werden automatisch von ihren Soldaten zurückgestoßen, aber auch hier können Engineers mit ihren brennenden Öltöpfen, die über den Angreifern ausgelehrt werden, helfen. Allerdings besteht auch wieder die Gefahr, ähnlich den Zauberern, daß eigene Soldaten zu Schaden kommen.

Als Verteidiger muß man immer flexibel bleiben und die Übersicht bewahren. Kommende Attacken können nur erfolgreich zurückgeschlagen werden, wenn die richtigen Posten rechtzeitig mit passenden Kriegern besetzt sind. Es ist extrem ratsam ständig ein paar Gruppen bereit zu halten, um kritische Punkte effektiv zu verstärken. Achten Sie darauf möglichst viele Engineers des Gegners unschädlich zu machen, ohne sie schrumpfen die Chancen für einen erfolgreichen Angriff beträchtlich.

Hektische Simulation der Superlative

Siege enthält eine relativ komplizierte Benutzeroberfläche, es wird schon eine gute Stunde dauern, um sich mit ihr vertraut zu machen. Drei Größeneinstellungen ermöglichen jedoch einen guten Überblick, allerdings muß ständig gezoomt werden. Das Spiel läuft in Real-Time, d.h. sämtliche Truppen führen ihre gegebenen Befehle aus, aber reagieren nicht selbständig. Zum Glück gibt es eine Pausetaste, die allzugroße Hektik verhindert, während der Pause können Sie nämlich weiterhin Befehle erteilen.

Vier unterschiedliche Burgen stehen zur Verfügung, dazu eine ganze Menge interessanter Szenarien und weitere können problemlos erstellt werden. Dabei stehen über 50 verschiedene Arten an Kämpfern zur Verfügung. Leider fehlen trotzdem Kavallerieeinheiten oder irgendwelche anderen, die etwas mobiler sind.

Grafik wie Sound hinterlassen einen recht guten Eindruck, die Spielgeschwindigkeit hingegen gerät schon mal ins Stocken, dies ist allerdings kein Wunder, wenn die Aktionen tausender Soldaten berechnet werden müssen. Damit ist Siege sicherlich eine strategische Simulation der Superlative, obwohl noch ein paar Verbesserungen möglich wären.

Alexander Geltenpoth ■



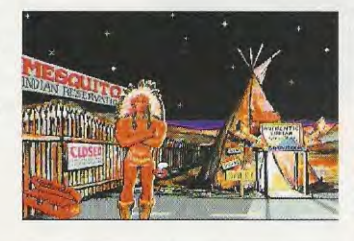


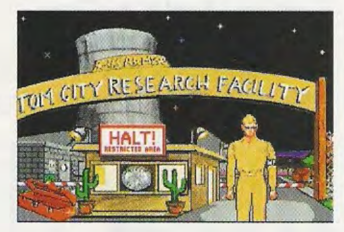
Leather Goddesses of Phobos 2

Meretzky auf Hochtouren

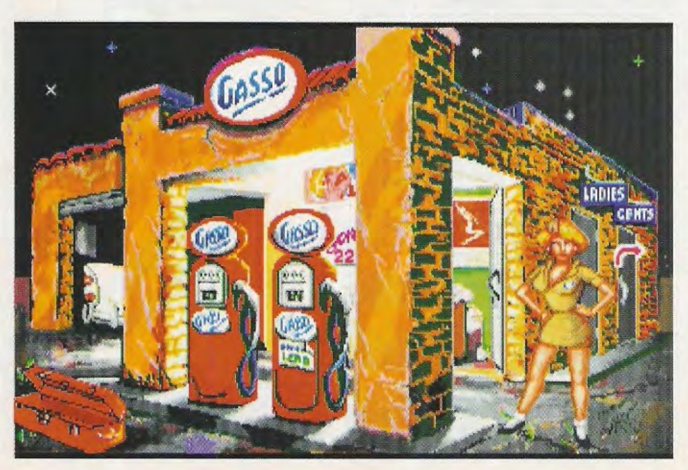
Erregen die Wörter "Liebessklave", "amazonenhafte Ledergöttin" und "Palast der Lüste" Ihre Aufmerksamkeit?

Die Einwohner des friedlichsten und biedersten Städtchens von ganz Nevada, Atom City, staunen nicht schlecht, als eines schönen Abends eine Weltraumrakete mit einem kleinen grünen Außerirdischen auf einem Acker hinter der Stadtgrenze einschlägt. Besonders schön ist der X-ianer Barthgub el Nikki-Nikki für irdische Maßstäbe auch nicht anzusehen, weswegen ihn die Einwohner von Anfang an lieber mit Schlägen traktieren, als den Gast freundlich aufzunehmen. Wie sollten Kleinstädter auch schon ahnen, daß der gute Barth in einer friedlichen Mission unterwegs ist, um die Terraner vor einer weitaus größeren Gefahr zu warnen. Die nymphomanen Ledergöttinnen von Phobos planen gute zwanzig Jahre nach ihrer ersten, fehlgeschlagenen Erdinvasion wieder einen Übergriff auf die Menschheit, obgleich das Ziel jener Ledergöttinnen auf den ersten Blick ganz reizvoll erscheinen mag, nämlich "die Erde in ihr Reich der Lüste einzuverleiben".





Um nach Phobos zu gelangen, muß man einige Bewohner Atom Citys bequatschen, andere hingegen, reden nicht lange...



Drei Spiele in Einem

Wie bei allen Abenteuern, die so oder ähnlich beginnen, gibt es auch diesmal nur wenige Menschen in Atom City, die sich der tatsächlichen Gefahr bewußt sind: Lydia und der sympathische Tankstelleninhaber Zeke Zarmen. In die Rolle der beiden kann sich der(die) Spieler(in) schließlich auch begeben, um Barth dem Außerirdischen zu helfen. Präzise gesagt schafft man sich mit L.G.o.P.2 gleich drei Adventures in einem an; denn in der Haut des überall beliebten Zeke muß man natürlich ganz andere Wege gehen, als der krakenartige Barth, um das Abenteuer zu lösen, und falls man sich für die Rolle der bildhübschen Lydia entscheidet, entstehen mit den männlichen Einwohnern der Stadt natürlich ganz andere Dialoge als mit Zeke.

Witzige Idee, hauchdünne Handlung

Es geht jedenfalls recht heiß her im Leben des Junggesellen Zeke. Zitat: "Was ist denn in Dich gefahren Zeke? In mich ist noch nichts gefahren. Bis jetzt...". Außergewöhnlich unanständig sind solche Anzüglichkeiten heute natürlich nicht mehr; wenn da nicht noch eine kleine Besonderheit an L.G.o.P 2 wäre: Sämtliche Dialoge werden nicht nur in schriftlicher Form auf den Bildschirm gebracht, sondern deutlich hörbar gesprochen. Über sechzig Minuten tatsächlich gesprochener und gehauchter Digitalsound sind insgesamt zu hören, erfreulicherlicherweise komplett in akzentfreiem Deutsch. Auf diese Weise erklären sich dann auch die ganzen 17 MByte an Programmdaten.

Obgleich die Handlung recht dünn ist und einem die ständige Wortberieselung (abschaltbar) nach ein oder zwei Stunden doch etwas auf den Nerv geht, könnte den einen oder anderen Leser vielleicht folgender Punkt reizen: In jeder Packung wird zur optimalen Sprachwiedergabe ein kostenloser "LifeSize Sound Enhancer" beiliegen. Auf den Druckerport aufgesteckt, ist das kleine Gerät dann zu manchen anderen Sounderweiterungen wie dem Covox Speech Thing oder dem AudioByte voll kompatibel.

Thomas Borovskis ■





The Dark Half

Stephen King kommt

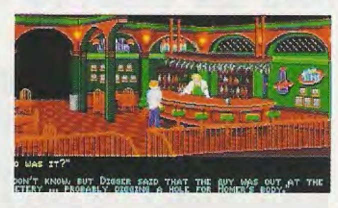
Thad Beaumonts mordender Zwillingsbruder versetzt eine Kleinstadt in Angst und Schrecken.

Ein kleiner Junge, Thad Beaumont, muß sich einer schweren Operation unterziehen, er hat einen Gehirntumor. Als jedoch das Chirurgenteam Thads Schädel öffnet, findet es etwas völlig anderes, bizarres: Ein nur rudimentär entwickelter Zwilling sitzt in Thads Gehirn. Ein blutiges Auge und aus der Hirnrinde herausragende Zähne lassen das Team vor Schreck erstarren. 23 Jahre nach diesem Eingriff ist Thad Beaumont ein erfolgreicher Horrorschriftsteller, der unter dem Pseudonym George Stark seine Bücher veröffentlicht. Aber Beaumont ist gezwungen, der Öffentlichkeit seinen wirklichen Namen zu nennen. Bei einer Pressekonferenz auf dem örtlichen Friedhof begräbt er offiziell sein früheres Pseudonym George Stark. Doch George Stark ist nicht wirklich tot. Thad Beaumont findet am Abend das Grab geöffnet - und plötzlich treibt ein gnadenloser Killer sein Unwesen. Ein Killer, der Thads Zigaretten raucht und Thads Fingerabdrücke besitzt. Thads einzige Chance ist es, seinen mörderischen Zwilling aufzuhalten.
Was sich liest wie ein echter Horrorroman ist tatsächlich ein auf einem Stephen King Roman basierendes Adventure.

Einfache Steuerung

Die Steuerung Thads ist relativ unkompliziert. Auf einer im unteren Drittel des Bildschirms dargestellten Schreibmaschine





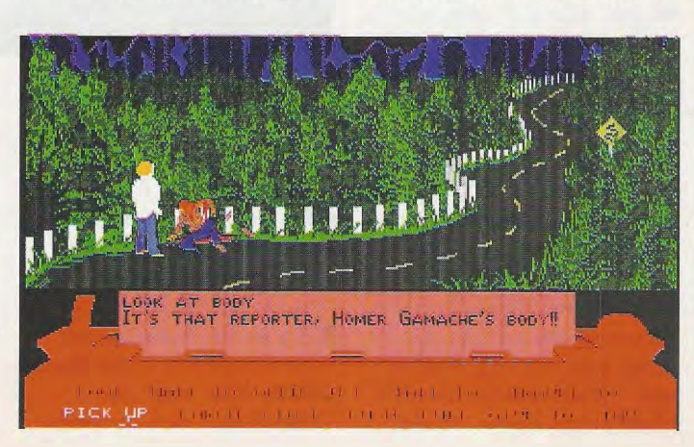


Wenn Kings Bücher diese Qualität hätten, würde ihn kein Mensch kennen.

klicken Sie auf einen Befehl und wählen im darüberliegenden Action Window das zu manipulierende Objekt. Entsprechend eingeschränkt ist natürlich auch der Befehlssatz - mit 12 Befehlen muß das gesamte Aktionsspektrum abgedeckt werden. Im allgemeinen funktioniert dies auch ganz gut, führt aber in manchen Fällen zu Ratlosigkeit.

Kalte Atmosphäre

Das Spiel selbst ist gelegentlich etwas unlogisch aufgebaut. Sie können beispielsweise den Friedhof nur nachts besuchen und die Universität bleibt 'off limits', solange die Polizei im Gebäude ist. In Thads Haus existiert zwar eine Küche, aber keine Tür im Haus führt dorthin. Abgesehen von Wohn-, Schlaf- und Arbeitszimmer sind keine weiteren Räume auffindbar, welch seltsames Haus! Erfreulich ist, daß Sie keine Karten zeichnen müssen. Weniger erfreulich ist der Grund dafür: Es gibt in der Stadt nur 6 Gebäude, die aufgesucht werden können. Außer der Stadt, dem Friedhof und Ihrem zu klein ausgefallenen Eigenheim gibt es wohl noch 3 weitere Orte, die mit dem Befehl 'travel to' aufgesucht werden können, aber bis zu deren Enthüllung werden die meisten Spieler wohl nicht durchhalten. Dazu fehlt es dem Spiel an Langzeitmotivation und Atmosphäre. Die Bilder sind etwas zu detailarm und wirken leicht steril. Soundmäßig kommt Dark Half auch nicht über die Mittelmäßigkeit hinaus. Die Hintergrundmusik ist zwar sehr stimmungsvoll, die Soundeffekte aber viel zu rar gesäht.



Fazit

'The Dark Half' hätte ein atmosphärisch dichtes und packendes Horroradventure werden können, hätten nicht die Programmierer rechtzeitig die Qualitätsbremse gefunden. Schwache Grafiken, fast inexistente Soundeffekte und frustrierende Mängel im Spielgeschehen machen die im Intro aufgebaute Atmosphäre sowie jegliche Spielmotivation innerhalb kürzester Zeit zunichte.

Thomas Carlile ■





The Summoning

Beschwörung einer neuen Dimension

Bereits so kurz nach dem Preview jetzt schon das erhältliche Original, das sieht man natürlich gern, vor allem wenn es sich um ein Spitzen-Rollenspiel wie "The Summoning" von SSI handelt. Diese blitzartige Geschwindigkeit könnten sich viele andere Software-Häuser zum Vorbild nehmen, denn der süchtige Verbraucher vegetiert oft monatelang tödlich gelangweilt dahin, bis schließlich die erhoffte Endversion vermarktet wird.

Der Kampf gegen die dunklen Mächte Shadow Weaver´s hat begonnen. Eine der letzten Bastionen ist im Begriff ihm zum Opfer zu fallen, nur wenige werden sich retten können. Es liegt nun allein in Ihrer Hand, den schwarzen Lord zu stoppen und der Welt diese neue finstere Ära zu ersparen. Sie sind nicht nur der Einzige, sondern auch der Letzte mit der Chance, diese Aufgabe erfolgreich zu bewältigen. Zumindest verfügen Sie als Sohn eines großen Helden über geeignetes Erbgut, um nicht sogleich sang- und klanglos im sog. Labyrinth, der ersten Station ihrer Reise, unterzugehen.

"Super, ich kann 104 Punkte verteilen. Reicht das?!"

Begeisterten Rollenspielern ist es immer ein Vergnügen, neue Charaktere zu generieren und dieser Teil kann ihnen gar nicht umfangreich genug sein, schließlich soll man sich später mit seinem Helden identifizieren können, um ihn korrekt zu spielen. Hier gibt es immerhin sechs Attribute zur Auswahl und dazu acht Fähigkeiten, die nach und nach durch häufige Anwendung gesteigert werden können. Darüberhinaus ist die Lebens- und Zauberkraft selbstverständlich auch in überschaubare Punkte eingeteilt, die sich bei einem Stufenaufstieg, nicht unwesentlich natürlich, erhöhen. Eigenschaftswerte können für gewöhnlich nur temporär von ihrem anfänglich bestimmten Wert abweichen, Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel.

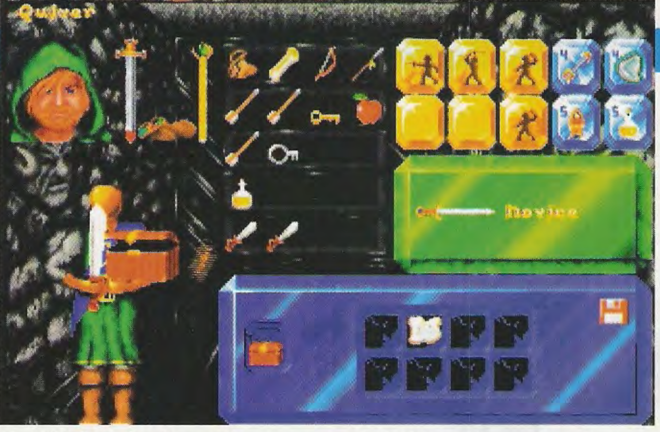
"Verdammt noch mal, wo habe ich nur diese Cure Poison Flasche hingesteckt, Aaahh!"

Die Benutzeroberfläche ist extrem übersichtlich, praktisch und damit auch sehr benutzerfreundlich. Vom System her mag sie etwas an "Dungeon Master" erinnern, aber man muß ja nicht immer gleich etwas Eigenes erfinden. 16 Ablagefelder, von denen zumindest acht immer anwählbar und zu sehen sind, stehen bereit, um nützliche Gegenstände aufzunehmen. Das heißt nicht, daß nur so wenig transportiert werden kann, schließlich gibt es Kisten und Säcke, die wiederum viel Platz bieten. Kleidung, bzw. Rüstung, Waffen und Schilder werden ohnehin direkt an ein kleines Abbild



unseres Helden geklickt, wenn an dessen Rücken also ein Köcher voller Pfeile hängt und in einer Hand ein Bogen gehalten wird (wobei die andere jedoch frei sein muß), kann eben solange geschossen werden, bis der Köcher leer ist. Keine Angst, Pfeile werden nicht schon nach einem Einsatz unbrauchbar, nach der Schlacht darf man sie wieder auflesen. So verhält es sich übrigens mit allen Verbrauchsgegenständen, nichts ist von Dauer. Ein Kettenpanzer mit einer AC von zwei, wird durch jeden Treffer beschädigt, d.h. nach vielen Kämpfen sinkt dieser Wert auf eins und schließlich bleibt einem nichts anderes übrig, als das Teil auf den Müll zu werfen.

“Iiih, eine riesige schwarze Witwe, na warte, ich werde dich mit einem Blitz vernichten, - das gibts doch nicht, jetzt hab ich einen Knoten in meiner Hand...”



Endlich wieder eine neue Schriftrolle mit einem Zauberspruch. Mal sehen, was er bewirkt.

Ein derartiges Mißgeschick passiert unserem Allround-Charakter natürlich nicht, obwohl die Vorstellung bei den verzwickten Handbewegungen, die zur Auslösung eines Zauberspruchs notwendig sind, zwangsläufig aufkommt. Zum Glück werden diese vom Computer automatisch ausgeführt und man kann das Resultat in vollen Zügen genießen. Ausführliche Magiesysteme sind eigentlich immer erwünscht, allerdings nur, wenn deren Anwendung nicht zu komplex wird. "The Summoning" ist in dieser Beziehung goldrichtig, hohe Anschaulichkeit gekoppelt mit simpler Bedienung. Zaubersprüche müssen erst verinnerlicht werden, dazu muß man aber die korrekten Handbewegungen kennen. Einmal "memorized" kann man ihn jederzeit abrufen, danach verschwindet er jedoch (gleich mit etwas Zauberenergie) von der Magieablage. Vier Felder symbolisieren die vier unterschiedlichen Magiearten und diesbezüglichen Fertigkeiten. Ein Charakter, der sich ohne Probleme längere Zeit unsichtbar machen kann, verfügt noch lange nicht über das Know How, tödliche Feuerbälle zu werfen.



“Ha, eine gigantische Venusfliegenfalle, hier nimm das - hey, das war mein bestes Schwert und jetzt ist es kaputt - momentmal ich bin kein Insekt... Hilfe!”

So ein Schicksal ist traurig, kommt aber vor. Es ist daher ratsam immer ein paar Ersatzwaffen mitzuschleppen. Unser Held ist selbstverständlich beidhändig, d.h. er schwingt problemlos Axt in der einen und Morgenstern in der anderen Hand, ein Schild ist natürlich noch besser, zur zweiten Angriffsmöglichkeit gewährt es auch noch Schutz. Auch hier gibt es vier verschiedene Waffenarten mit dazugehörigen Fertigkeiten. Ist man also im Umgang mit Äxten sehr gewandt, wird man damit mehr Schaden anrichten, als mit einer Hellebarde, deren Einsatz man nicht so gut beherrscht. Kampf ist in "The Summoning" aus zwei Gründen wichtig: Das Erledigen von Gegnern gibt Erfahrungspunkte, die irgendwann den langersehnten Stufenaufstieg herbeiführen; darüberhinaus eröffnet man sich so neue Wege und hält sich immer den Rücken frei. Während eines Gefechts ist Schnelligkeit gefragt und zwar nicht nur die des Charakters. Um einen Schlag auszuführen, muß nur die Hand in der die Waffe ruht angeklickt werden; ein guter Zauberspruch hilft auch hier oft weiter.

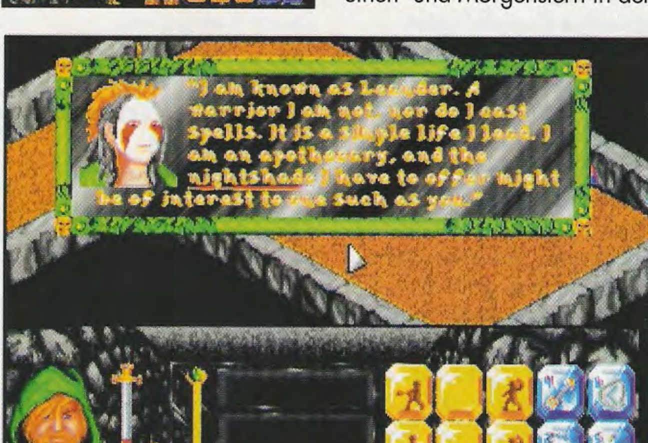




Von Kugeln, Bodenplatten, Schlüsseln, Schaltern und Fallgruben.

Zahlreiche Rätsel warten nur darauf von Ihnen geknackt zu werden, die Schwierigkeit ist hierbei optimal gewählt. Es kann schon mal eine halbe Stunde dauern, bis man weiter weiß, aber ein bißchen Grübeln hat noch keinem geschadet. Der Mechanismus ausgeklügelter Fallen muß zum Beispiel erst herausgefunden werden, um sie gekonnt zu umgehen, abspeichern und wieder einladen ist oft hilfreich. Zu guter Letzt ist das erstklassige Automapping erwähnenswert, die Karten verfügen von vornherein über eine Legende und können augedruckt werden.
In dieser Rollenspielart ist "The Summoning" bis jetzt sicherlich noch unerreicht. Nur weiter so, SSI...

■ Alexander Geltenpoth



In den dunklen Gängen treffen Sie auf viele freundliche Charaktere, die Ihnen weiterhelfen.





Special Forces

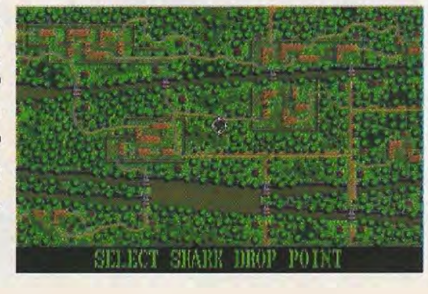
Softige Ledernacken

Ob Krieg oder Friedenszeit, für richtige Männer gibt es immer einen Feind, den es lohnt zu bekämpfen. Mit einem Sonderverband von speziell geschulten Soldaten kann sich der Spieler von Special Forces an den Taktiken der "modernen internationalen Konfliktlösung" üben.

Es mit Gegnern aus verschiedenen Klimazonen aufnehmen, Sabotageakte und Attentate verüben! Na, klingt das für Sie nicht reizvoll? Für mich eigentlich auch nicht. Trotzdem, PC-Spiele mit solchen Sprüchen auf der Packungsrückseite, schaut man sich besser mal an; es wäre ja immerhin möglich, daß sich ein Actionknüller in der Machart von "Commando" (seinerzeit für den C64) dahinter verbirgt, bei dessen toller Grafik auch moderate Zeitgenossen ihre moralischen Vorbehalte schnell vergaßen. Obwohl der Actionteil des Spiels dann auch tatsächlich einige Züge des Klassikers trägt, erfährt man bereits auf den ersten Seiten des ausführlichen deutschen Handbuchs, daß Microprose mit Special Forces kein Spiel für Möchtegern-Rambos (O-Ton) schaffen wollte, sondern eine handlungsstarke strategische Simulation. Ein gewisses Maß an strategischen Aspekten floß in das Spiel auch tatsächlich ein - sehr gravierende Unterschiede zum Herkömmlichen aus der Amiga-Ecke gibt es allerdings nicht.







Gewohnte Microprose-Qualität in allen Menüfenstern, auch bei der Zusammenstellung Ihrer schlagkräftigen Truppe.

Eine starke Truppe

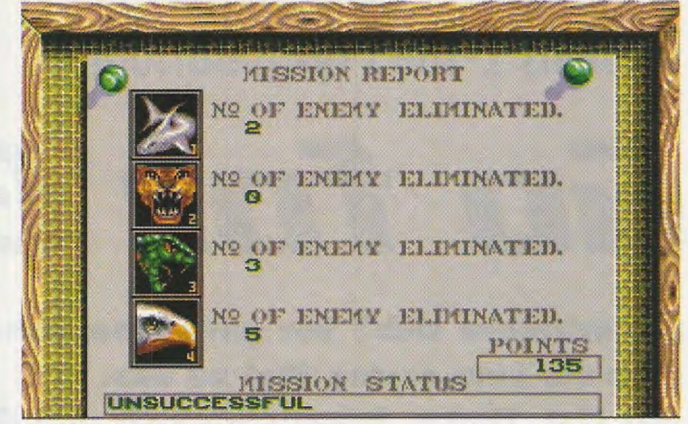
Wie inzwischen üblich, verteilt sich auch bei Special Forces das Spielgeschehen auf mehrere eigenständige Kampfeinsätze, die nicht unbedingt linear gespielt werden müssen. In vier verschiedenen Klimazonen (Tropen, Arktis, gemäßigte Zone und Wüste) hat man mit seiner Truppe jeweils vier verschiedene Kampfeinsätze durchzuführen. Welche Truppe überhaupt? Ach ja, ich vergaß, Sie mit Ihren acht direkt unterstellten Elitesoldaten bekannt zu machen: Kolowsky, McKensie, Johnson, Puller, Maddox, Nimitz, Gray und Lawless - allesamt ganz prächtige Kämpfer. Da tut man sich natürlich schwer, die vier Richtigen für einen Einsatz auszusuchen, denn ins Kriegsgebiet kann immer nur die Hälfte der Truppe mitgenommen werden. Weil das bei Elitekämpfern so üblich ist und es gut klingt, bekommt jeder aus dem Quartett einen Decknamen wie Shark, Tiger oder Cobra zugewiesen, unter dem der Spieler ihn im Spiel später dirigieren kann. Anschließend sollte der Missionsauftrag genauestens studiert werden und die richtige Bewaffnung gewählt werden. Ein typischer Möchtegern-Rambo kann seine Mannschaft übrigens schon hier ins sichere Chaos rennen lassen, denn wer seinen Rucksack nicht richtig packt, steht später vielleicht ziemlich dumm da (für Spieler, die das eine oder andere wichtige Teil im Hauptquartier liegen haben lassen, ist das vielleicht ein kleiner Trost: Ich hatte bei meinem ersten Sprengauftrag auch das Dynamit vergessen).

Kampf den Drogen, Terroristen und Aggressoren

Wenn alles perfekt vorbereitet ist, kann der Auftrag beginnen. Mit einem Hubschrauber werden die Leute im Krisengebiet abgesetzt. Der Bildschirmausschnitt, in dem man das Geschehen in der Draufsicht verfolgen kann, scrollt in die Bewegungsrichtung des jeweils aktiven Kämpfers mit; etwas ruckelig zwar, aber der Spielspaß leidet nicht sehr darunter.

Terrorist incidents are increasing daily. Drug barons are continuing to sell addiction and death to millions. Military juntas are overthrowing legal governments. Elsewhere, small wars are spreading rapidly as border incursions suck in neighbouring states. The stability of the world must be maintained – its time to call in the SPECIAL FORCES.









Vom technischen Anspruch her mag Special Forces überzeugen, wenn auch der Spielhintergrund nicht mehr ganz zeitgemäß erscheint.

Welchen Soldaten er gerade steuern will, entscheidet der Spieler über vier Funktionstasten, die drei anderen werden vom Computer entsprechend ihrer Fähigkeiten gelenkt. Durch Wählen einer vorgegeben Formation können alle Männer gemeinsam zum Ziel der Mission gelenkt werden. Ebenso ist es möglich, einzelne Spieler auf der jederzeit abrufbaren Übersichtskarte an bestimmte Orte zu dirigieren. Wie er eine Mission anpackt, bleibt völlig dem strategischen Geschick des Spielers überlassen. Vorgegeben ist lediglich der Auftrag (beispielsweise die Zerstörung von Kokafeldern, das Befreien eines gekidnappten Politikers oder ein Attentat auf einen Drogenboss). Sicher ist allein, daß ein simples Durchstürmen zum sicheren Tod der Mannschaft führen wird. Um die Männer gemeinsam zum Ziel zu bringen, ist eine etwas delikatere Taktik gefragt; dafür bietet das Waffenspektrum von Special Forces natürlich auch das entsprechende Gerät um Gegner abzulenken etc.

Mit Geschick und Köpfchen

Da sich der Feindkontakt auch in der einfachsten Schwierigkeitsstufe nicht vermeiden läßt, sollte man nicht zuletzt auch mit dem Joystick gut umgehen können, um hier Erfolg zu haben. Die Steuerung des Fadenkreuzes ist für die sonstigen Qualitäten des Spiels etwas träge geraten. Deshalb läßt sich ein gewisser Frust in den ersten Missionen nicht vermeiden. Zumal man die Worte "allein gegen eine Übermacht" auf der Packung wirklich ernst nehmen kann. Ehe man sich's versieht, ist man von einem halben Dutzend Feinden umgeben, die wild auf Shark, Tiger, Cobra oder Eagle einballern. Angesichts des Schwierigkeitsgrades ist Special Forces auf keinen Fall als leichte Kost zu empfehlen.
Die Grafik ist vor allem im Bezug auf das Scrolling nicht gerade spektakulär, sie vermittelt aber doch ein ganz passendes Umfeld für die taktischen Missionen. Auch der Sound ist nur im phantastischen Intro als hervorragend zu bezeichnen, bei den Einsätzen im Kriegsgebiet läßt er leider ziemlich nach. Da das Erfüllen der Aufträge wirklich Köpfchen und viel Durchhaltevermögen erfordert, würde ich Möchtegern-Rambos (ich schließe mich da nicht aus, mir gefällt das Wort nur!), die auf pure Action stehen, vom Kauf abraten.

Thomas Borovskis ■





Gobliins 2-The Prince Buffoon

Go for Gobliins

Sie erinnern sich? Vor gut einem Jahr kamen sie zum ersten Mal zu uns. Mit List, Tücke, Tolpatschigkeit und Glück gingen damals drei Gobliiins (man beachte die variable Menge i) auf die Jagd nach des Königs Voodoopuppe, welche dümmlicherweise in die falschen Finger geraten war und so dem königlichen Wohlbefinden kräftige Abwechslung bescherte.



Gobliiins (Achtung, wir sprechen hier wieder vom ersten Teil) war eines der Spiele, welches durch seine innovative Spielgestaltung und Idee, so wie durch seine zahlreichen Gags, die Fachpresse zu überzeugen wußte.
Ob es sich bei der Fortsetzung um "Aufgewärmtes von gestern" oder um ein komplett neues Menü handelt, soll im Folgenden eingehend untersucht werden (wer sich allerdings diese Seiten bereits näher angesehen hat, dem ist sicherlich nicht der PC Games Award entgangen, der einen Teil der Frage sicherlich schon zur genüge beantwortet).

Der Prinz - ein Idiot

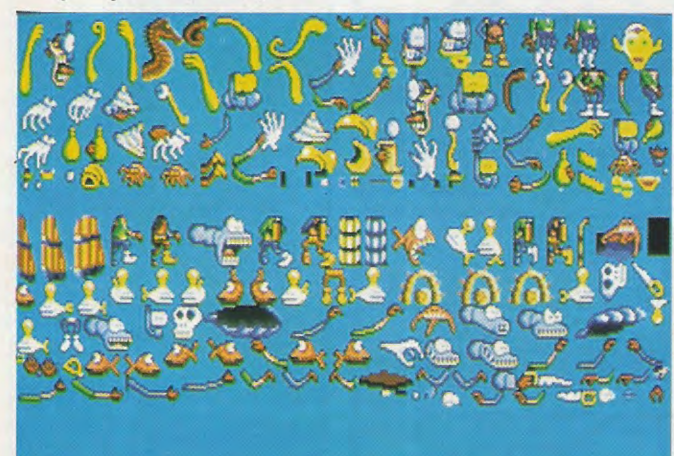
Diesmal haben wir es nur noch mit zwei der dödeligen Gesellenzu tun. Sie sollen diesmal das Verschwinden des königli-

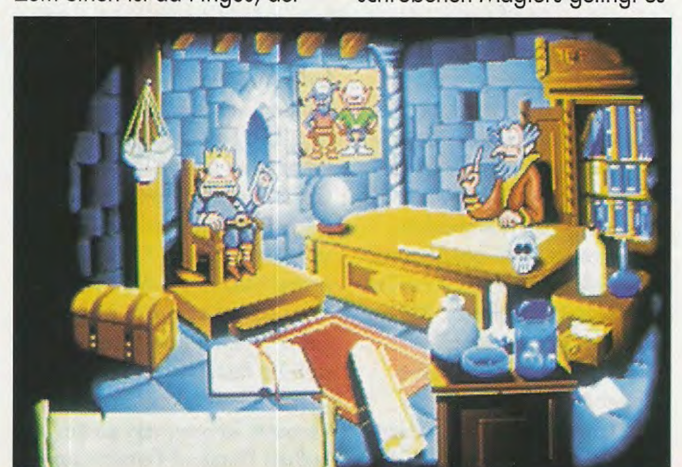


chen Thronfolgers examinieren. Wer deswegen allerdings zu der Annahme neigt, die Tatsache daß man es nur noch mit deren zwei zu tun hat,



würde die gesamte Angelegenheit in gewisser Weise vereinfachen, der befindet sich auf einem reichlich morschen Holzpfad. Doch kommen wir zur näheren Betrachtung unserer vermeintlichen Gesellen.
Zum einen ist da Fingus, der neben einer langen Nase auch noch eine Portion Intelligenz mit sich herumträgt und diese in bestimmten Situationen sogar gewinnbringend einzusetzen vermag.
Zum anderen turnt da noch der Winkle in der Weltgeschichte herum, der mit einem Floh im Ohr auf die Welt gekommen sein muß.
Wie bereits erwähnt, sollen die beiden im Auftrag des Königs seinen entführten Sohnemann finden, befreien und zurückbringen. Mit Hilfe eines verschrobenen Magiers gelingt es







Viele vertrackte Situationen sind zu meistern, auch ein Drachenstich.

auch, die Örtlichkeit des prinzlichen Befindens zu lokalisieren. Dieser wird in einem entfernten, dämonischen Königreich festgehalten. "Und auch der längste Weg beginnt mit dem ersten Schritt" (alte chinesisches Weisheit), und schon stolpern Fingus und Winkle hinein in ein neues, kunterbuntes Abenteuer.

Simultaner Einsatz der Spielfiguren

Unter den wachen Augen von Muriel Tramis, der zuständigen Project Managerin, entwarf Pierre Gilhodes 21 farbenfrohe Phantasiewelten, von denen wir im Verlauf eines Coktel Besuches bereits 16 durchspielen konnten.

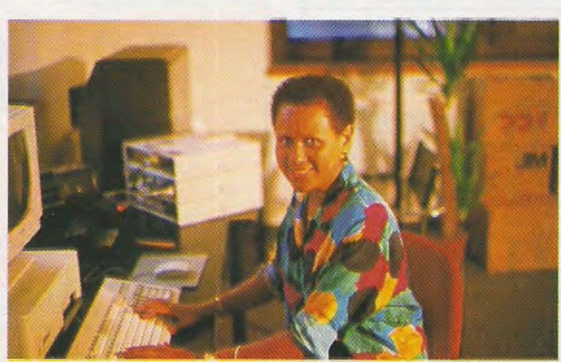
Im Gegensatz zum ersten Teil, kann man sich durch alle Spielschauplätze mehr oder weniger frei bewegen. Nicht immer ist die Lösung der Aufgabe Vorraussetzung zum Durchlaß. Doch wer etwas ausläßt, den straft zwar nicht das Leben, aber es wird ihm früher oder später das ein oder andere Teil fehlen. Und spätestens dann heißt es: Kehrt Marsch und tun, was zu tun ist. Womit wir auch schon beim Punkt wären. In über 90% der Fälle ist es wichtig oder besser unabdingbar, beide Figuren gleichzeitig einzusetzen. Das heißt auf der einen Seite für beide Denken und Handeln und zum anderen blitzschnelles Agieren an den Stellen die es erfordern. Ein Fall für alle Mausakrobaten. Und so muß man sich wirklich von Anfang an konzentrieren, um die Steuerung möglichst schnell zu beherrschen und effektiv einsetzen zu können. Den nur so erreicht man den maximalen Spielspaß. Ungenauigkeiten werden nicht verziehen. Somit haben wir also auch in Punkto Spielwitz und Gameplay ein in sich neuartiges Spiel vor uns, welches die Vergabe eines Awards zu jeder Zeit rechtfertigt. Und auch der Sound hat sich um Klassen zum Vorgänger verbessert, was allerdings auch nicht besonders schwierig war. Wer Teil eins mochte, wird Teil zwei lieben.

■ **Thorsten Szameitat**

Das Gobliins Team

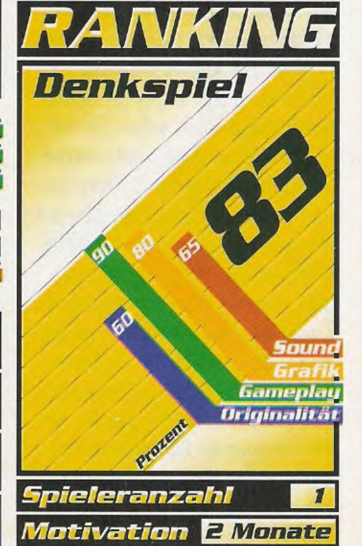


R. Lacoste - Programmierung



E. Maguet - Marketing





Millenium

Return to Earth



In Zeiten der Festplatten fressenden Software findet man eine einsame Diskette in der Verpackung. Ein Produktionsfehler? Ein neuer Ultrazipper? Publik Domain? Eine Demo? Ein schlechter Witz?

Wir schreiben das Jahr 2200. Ein unbekanntes Objekt mit einer geschätzten Masse von mehr als 20 Trillionen Tonnen schießt aus den Weiten des Weltraumes genau auf die Erde zu. Ohnmächtig müssen die Menschen auf der Erde und der Mondbasis 1 zusehen, wie der Heimatplanet durch die Auswirkungen des Einschlags völlig unbewohnbar wird.

Leider eine Eins zu Eins Amiga-Konvertierung.

Universaler Imperialismus

Da auch im Jahr 2200 die interplanetare Raumfahrt kein Kinderspiel ist, müssen all die Dinge, die zum Überleben und Verbreiten der eigenen Rasse notwendig sind, erforscht oder entwickelt und gebaut werden. So muß der Kommandant seine Forschungsabteilung beauftragen, Roboter, Raumschiffe, Kraftwerke, Wohngebäude und Arzneimittel zu entwerfen. Zwar ist die Mondbasis glücklicherweise mit einer Tagebau- und einer Produktionsanlage ausgestattet, doch reichen die mondeigenen Bodenschätze meist nicht aus, um größere Projekte zu verwirklichen. Also werden die weiteren Planeten und Monde des Sonnensystems erforscht und teilweise erobert, um dort Kolonien gründen zu können, die den Mond mittels Raumtransportern mit Bodenschätzen versorgen.
Sind schließlich die meisten der bewohnbaren Himmelskörper besiedelt und ist der Friede im Sonnensystem hergestellt, kann man sich endlich der Aufgabe widmen, die Erde mit einem sogenannten Terraformer wieder bewohnbar zu machen und sie dann zu besiedeln.

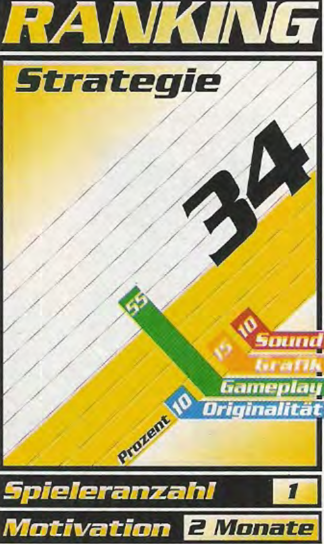


Nicht mehr zeitgemäß

Leider ist die Umsetzung trotz der recht guten Hintergrundstory nur recht mäßig gelungen. Der Sound, obwohl er nur sporadisch vorhanden und nur eine Sammlung verschiedener Beeps und Klicks ist, fällt eher störend auf. Die Farben der EGA- und VGA-Grafik sind traurigerweise sehr CGA-lastig. Spektakuläre Weltraumfotos erwartet man umsonst: Sehr einfach gestaltete Planeten und Monde bilden das Sonnensystem. Die Bedienung das Programms fällt mit der Maus recht einfach aus, bei Tatatursteuerung wird der Mauszeiger mit den Cursortasten bewegt. Pluspunkte verdient MILLENIUM mit dem kleinen Flugsimulator, mit dem die Raumjäger gesteuert werden. Wird aber vorher ein Orbital-Laser eingesetzt, bricht das Programm an dieser Stelle aus unerfindlichen Gründen zusammen. Auch in der Maussteuerung ist ein Bug zu finden: Selbst wenn die Maustaste nicht gedrückt wurde, werden von Zeit zu Zeit die entsprechenden Aktionen ausgelößt. Das deutschsprachige Handbuch ist sehr ausführlich und führt den Spieler gut in die Geschichte und Bedienung ein. Der Schwierigkeitsgrad von MILLENIUM - Return To Earth ist sehr gering. So gelang es mir nicht, eine Kolonie an Angreifer oder Krankheiten zu verlieren. Früher oder später hat man zwangsläufig alle Rohstoffe zusammen, die für ein Projekt benötigt werden. Da auch eine Zeitraffunktion eingebaut ist, spielt die Abbaugeschwindigkeit keine große Rolle. Trotzdem dauert ein Spiel mehrere Tage oder Wochen, während denen die Motivation weitgehend erhalten bleibt. Spätestens nach dem dritten Durchlauf landet das Spiel aber in den hinteren Ecken der Festplatte, da die Anzahl der Strategievariationen äußerst gering ist. Nur für (blutige) Anfänger geeignet.

Harald Wagner ■





DO 335 Pfeil SWOTL-Zusatzdisk

Ein neuer Pfeil im Köcher

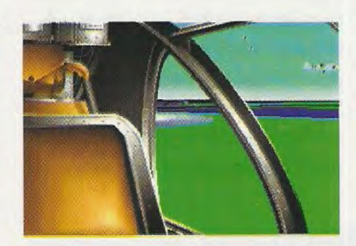


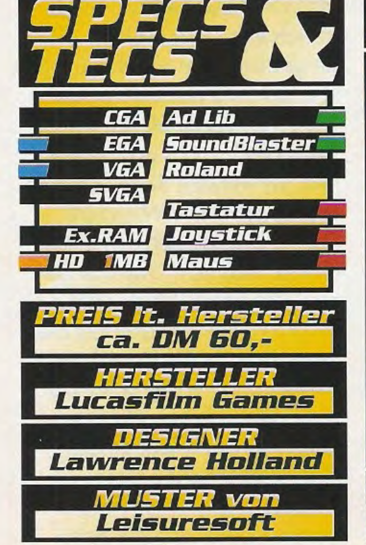


Flugsimulatoren gibt es wie Sand am Meer. Das reizvollste an „Secret Weapons of the Luftwaffe" sind die originalgetreuen historischen Flugzeuge und Missionen.

Um die Sammlung der Jäger und Bomber weiter zu vervollständigen, wurde nun die Zusatzdisk Do 335 „Pfeil" veröffentlicht. Diese Maschine von Dornier gilt als schnellstes propellergetriebenes Flugzeug, daß jemals gebaut wurde. Seine Entwicklung dauerte damals aber zu lange, als daß sie noch effektiv in Kampfhandlungen des 2. Weltkrieges hätte eingreifen können. Dem PC-Flieger-Ass stehen acht neue Missionen zur Auswahl. Außerdem können Sie mit der Custom Missions Option eigene Missionen erstellen. Der relativ hohe Preis scheint für die gebotenen Möglichkeiten des Spiels nicht angebracht. Vielmehr hätte man statt nur einem Flugzeug doch gleich eine Auswahl von neuen Maschinen hinzufügen können. Für fanatische Fans der „Pfeil" ist das Spiel allerdings ein Muß.

Thomas Brenner ■







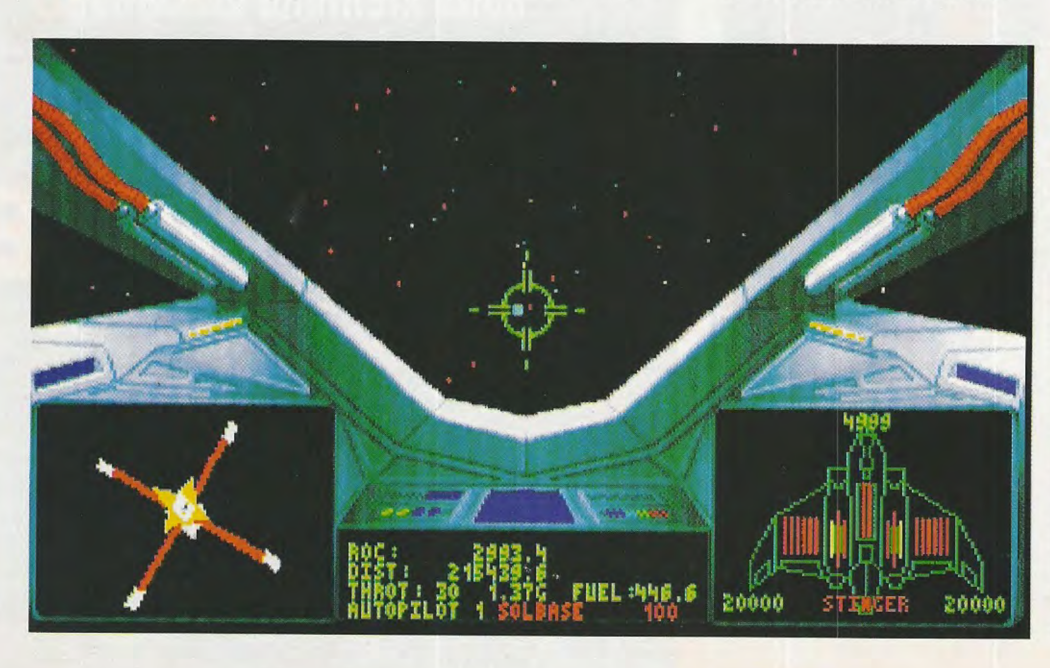
Mantis

Aus Katzen werden Schaben

Die Zeit der Weltraumsagas feiert ihre Renaissance. Nach den diversen Versionen von Wing Commander und dem Konkurrenzprodukt Epic nimmt nun auch das Label MicroPlay, ein Abkömmling von Microprose, den Kampf um Marktanteile auf.



Das Spiel, mit dem ein neuer Abschnitt des Kampfes im Weltraum beginnt, heißt Mantis und orientiert sich in Design und Story an Wing Commander. Auch hier sind es böse, außerirdische Wesen, die die Erde vernichten wollen.
In einem digitalisierten Intro sieht der Zuschauer einer Nachrichtensendung des Jahres 2094, der Nachfolgerin von Karin Tietze-Ludwig, zu. Plötzlich sinkt sie nach vorne und aus ihrem Rücken arbeitet sich, ähnlich wie Alien, ein Wesen hervor, daß ungefähr das Aussehen einer Küchenschabe hat. Damit steht fest, daß der böse Feind diesmal eine Insektenrasse ist. Ihren Ursprung haben diese Insekten auf dem Planeten Sirius. Vor mehr als einer Million Jahren war ein humanoides Volk, die friedliebenden Wruokior, die vorherrschende Rasse auf dem Planeten Sirius. Die Wruokior hatten zwar eine dem Menschen sehr ähnliche Gestalt, doch waren ihre Köpfe beinahe doppelt so groß wie der Kopf eines Menschen. Im Laufe des letzten Jahrhunderts machte eine sekundäre Lebensform den Wruokior ihre dominante Stellung streitig und gewann schließlich die Übermacht. Aus den Ozeanen und Seen krochen sirianische Schaben in überwältigender Zahl und zerstörten allmählich die Natur dieser Welt. Die humanoide Rasse war nicht fähig, sich gegen diese Invasion der Insekten zu wehren und so starben die Wruokior nach und nach aus.

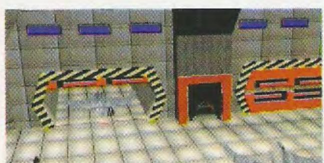


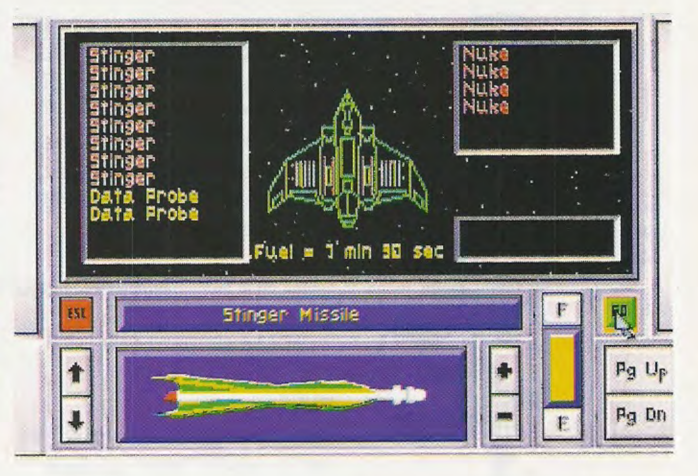
Alien läßt grüßen

Die sirianischen Schaben waren vom Aussehen her mit den irdischen zu vergleichen, allerdings erreichten sie eine Länge von fast 140 cm und ein Gewicht von bis zu 60 kg. Um ihren Nachwuchs großzuziehen, verwenden diese Schaben seehundähnliche Wirtstiere. Dort entwickelt sich das Ei und ernährt sich vom Gewebe seines Wirtstieres. Nach etwa sechs Wochen durchbricht die junge Schabe die Haut ihres Trägers und vertilgt anschliessend dessen Reste. Nachdem aufgrund von andauernden Naturkatastrophen diese Wirtstiere allmählich ausstarben, begaben sich die Scha-









ben auf die Suche nach neuen Möglichkeiten ihren Nachwuchs auszubrüten. Alle noch lebenden Wruokior wurden auf diese Art getötet. Eine einzelne Schabe an sich war nicht besonders intelligent, aber unter Verwendung eines nicht organischen Spurenelementes fähig, sich telephatisch mit anderen zu einem hochintelligenten, kollektiven Geist zusammenzuschließen. Diese Kollektivintelligenz machte sich die hochentwickelte Technik der Wruokior untertan und begann zu anderen Planeten zu fliegen, um neue Wirtstiere zu finden. Nach einem Atombombenangriff auf die Erde, bei dem über drei Millionen Menschen starben, landete ein sirianisches Kommando auf unserem Planeten. Da die Schaben offenbar davon ausgingen, daß auch die Menschen nur im Kollektiv intelligent sind, galt der Angriff vor allem den Ballungszentren. Einige wenige Nationen waren in der Lage, den Angriff abzuwehren. Die Regierungen der noch verbliebenen Staaten organisierten für den 4. November 2094 eine Konferenz, bei der sie sich auf die Bildung einer Weltregierung einigten, die F.O.E. wurde gegründet.

Das wichtigste Ziel der F.O.E. war es, die unterschiedlichen Verteidigungsmöglichkeiten zu koordinieren. Unter dieser Regierung wurde von einem Wissenschaftlerteam ein Impfstoff entwickelt, um die verbleibende Menschheit gegen die Schabeneier zu immunisieren, militärische Aktionen gegen die besetzten Landstriche geführt und schließlich die Verteidigung der Erde gegen Angriffe aus dem Weltraum vorbereitet. Ziel aller Aktionen war aber die endgültige Zerstörung des Sirius.

Mantis verfügt zwar über einige verblüffende technische Spielereien, aber den eigentlichen "Spielspaß" sollte doch die Person an der Maus haben.

Mantis XF5700

Eine Raumstation, genannt Solbase umkreist die Erde und auf dem Mond werden in unterirdischen Labors Waffen und Raumschiffe entwickelt. Die auf der Raumbasis stationierte Raumflotte ist mit neuartigen Raumjägern vom Typ XF5700 Mantis ausgestattet, die den Schiffen der Sirianer zumindest ebenbürtig sind. Sonden in weitem Abstand um die Erde melden die Bewegungen des Feindes. Nähert sich ein fremdes Raumschiff, so tritt die Raumflotte in Aktion. Als Pilot dieser Raumflotte hat der Spieler nun die Aufgabe, das im Briefing festgesetzte Ziel zu erfüllen. Zuerst ist es aber sinnvoll, im Simulator die Beherrschung des neuen Raumjägers zu trainieren und die Waffensysteme kennenzulernen. Sind die Flugstunden im Simulator erfolgreich verlaufen gibt es, ähnlich wie bei Wing Commander eine Animationssequenz als Mission Briefing, der Spieler kann zusehen wie er in sein Raumschiff steigt und die Abschußrampe der Solbase verläßt. Dann findet er sich im Cockpit wieder.

Das Cockpit ist etwas magerer als bei den Vorbildern gestaltet und sehr, sehr gewöhnungsbedürftig. Die Anzeigen sind zu klein und nicht optimal lesbar, das Radarsystem erfüllt offenbar seine Aufgabe, allerdings sind die Anzeigen nicht zu dechiffrieren. Die Sterne des Weltraums bestehen aus grünen, gelben und roten Pixeln und bewegen sich ziellos über den Schirm. Die Steuerung mit dem Joystick ist sauber und genau, allerdings muß für Sonderfunktionen die Tastatur herhalten, so daß ein konzentriertes Fliegen nicht möglich ist. Ist ein Ziel in Reichweite, so schaltet sich ein Zielverfolgungssystem darauf und das Fadenkreuz wandert mit. Zu Gesicht bekommt man das andere Raumschiff nicht, da das Fadenkreuz die Konturen verdeckt, nur der Name des anderen Schiffes wird eingeblendet. Die Polygongrafik in Mischung mit Bitmaps ist ähnlich wie bei Epic gestaltet. Die Soundeffekte erinnern an Wing Commander, nur die Erkennung der Soundkarte ist schlampig programmiert. Die DMA Kanäle sind nicht zu ändern, hat man jetzt noch andere Steckkarten im PC, dann kommt kein Sound aus der Karte, vielmehr stürzt der Computer ab. Bei aller Ähnlichkeit zu Wing Commander, ist doch das Original immer noch wesentlich besser als eine, wenn auch noch so gute Nachahmung. Wer natürlich von den Kilrathis die Nase voll hat, passionierter Kammerjäger ist oder wegen heimatlicher Insekteninvasionen sowieso einen Haß auf Küchenschaben und deren Mutationen hat, dem sei dieses Spiel wärmstens empfohlen.

Markus Gurnig





SECRET WHISPER

DSA - DIE SCHICKSALSKLINGE

Wenn man zum Markt geht, dort etwas einkauft und dann feilschen will, sollte man mit 50% beginnen und erst dann herunter gehen. So muß man nur den minimalen Preis (manchmal bis zu 50% weniger) bezahlen.

Thorsten Waldermann

DSA - DIE SCHICKSALSKLINGE

In Prem gibt es eine unterirdische Mine, welche links vom Waffenhändler Herrn Jurgasvalson liegt. Nach erfolgreichem Durchqueren bekommt jeder Charakter 150 AP.

Hubert Schega

HOOK

Man nimmt am Einkaufspier in der "Angel & Köder" Kneipe den Krug auf dem linken Tisch mit. Wenn man nun an der Stelle, an der der Krug stand, mehrmals auf NEHMEN klickt, so erhält mann mehrere Items, die man im Verlauf des Spiels noch sehr gut gebrauchen kann.

Bernhard Ebbert

DER PATRIZIER

Als Heimatkontor nimmt man am besten Rostock, denn von dort hat man die besten Handelsmöglichkeiten. Da das große Boot (die Kogge) in Lübeck vor Anker liegt, müssen Sie mit dieser erst nach Rostock fahren. Dort nimmt man dann einen Kredit über ca.5000 auf , für den Kraier (auf Ihr befindet sich nämlich kein Geld.) Nun können die Handelsbeziehungen beginnen. Laden Sie beide Schiffe voll mit Getreide und fahren sie nach Brügge. In Brügge wird das Getreide wieder verkauft (Gewinn ca.30 pro Last) und dafür soviel Wein wie möglich eingekauft. Jetzt zurück nach Rostock und den Wein verkaufen (Gewinn 100-300 pro Last). Dieses Spiel macht man nun die ganze Zeit; denn dies ist eine der gewinnträchtigsten Routen (ACHTUNG: Beim 2.Hansetag wird beschloßen, Brügge zu boykottieren.) Hier ein paar Ersatzrouten: Visby - Nowgorod (Pelze) - Visby (Gewinn: 100-200 pro Last), Brügge (Wein) - Nowgorod (Pelze) - Brügge (Gewinn insgesamt: 600-800 pro Last). Am beliebtesten werden Sie beim Volk durch Spenden an die Kirche. Feste sind nur gut, wenn auch viele kommen (Gäste kamen aus dem ganzen Land) und es auch ein schönes Fest war. Schmiergelder an Ratsmitglieder im Badehaus sind erst erfolgreich, wenn Sie nur zur Hälfte beim Volk beliebt sind. Sind Sie erst mal Bürgermeister (nach gut 2-3 Jahren), müssen auch in den anderen Hansestädten fleißig Wähler gesammelt werden (wie oben erklärt), um auch beim Hansetag die Nase vorn zu haben (nach 9-10 Jahren).

Mathias Furlan

DER PATRIZIER

Zu Beginn des Spiel stellt man zwei Spieler ein. Dann geht der erste Spieler in die Heimatstadt des zweiten. Dort geht er zur Bank und klickt dort das Menü NEHMEN an. In der Kreditgeberliste steht natürlich der zweite Spieler. Der wird gefragt, ob er einen Kredit bewilligt. Das beantwortet man mit Nein. Nun erscheint ein Kreditangebot in astronomischer Höhe. Man nimmt den vollen Kredit auf und verläßt die Stadt. Der zweite Spieler muß jetzt all seine Schiffe versteigern. Nun geht der erste Spieler zurüch in die Heimatstadt des zweiten und zahlt die geforderte Summe (einen winzigen Bruchteil des Kredits) in der Bank zurück und die Schulden sind beglichen. Dieser Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen. Man sollte aber nie mehr als 1Mrd. und mehr auf einmal in das Kontor einzahlen.

Alexander Winkelmann

ANOTHER WORLD

Levelcodes:
LDKD
HTDC
CLLD
LBKG
XDDJ
FFIC
KLFB
DDRX
BFLX
BRTD
TFBB
TXHF
CKJL
LFCK

Roberto Valentino

PREHISTORIK

Um dem kleinen Steinzeitmenschen unendlich viel Energie zu verleihen, muß das Spiel nur mit CHEAT.COM gestartet werden. Wenn jetzt das Bild mit unserem kleinen Helden auf dem Baum eingeblendet wird, muß man nacheinander die Ziffern 1-9 und die 0 drücken. Dieser Trick funktioniert leider nicht bei Endgegnern.

Dennis Wehrmann

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 500,-**! Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessiern könnte flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

CT Verlag
PC GAMES
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

EPIC

Level 2	Auriga
Level 3	Apus
Level 4	Musca
Level 5	Pyxis
Level 6	Cetus
Level 7	Fornax
Level 8	Caelum
Level 9	Corvus

Marco Ament

SPEEDBALL 2

Wenn man seinem Team etwas mehr Geld verleihen möchte, so kann man dies durch das Verändern der Datei LEAGA.SAV mit einem Diskettenmonitor erreichen. Man muß nur im Hexcode den Datei-Offset 4hex bis 7hex mit den Ziffern 4hex besetzen.

Dennis Wehrmann

MAGIC POCKETS

Levelcodes:

1.Level
1053
3425
8282
4476
7766
1467 (Endprobe: Rennen)

2.Level
5284
4757
2818
1960
6331
8712
3505 (Endprobe: Gorilla)

3.Level
0692
1786
9877
7962
4125
2219
3123 (Endprobe: Treasure)

4.Level
8498
4170
3541
2823
1286
6067
5139

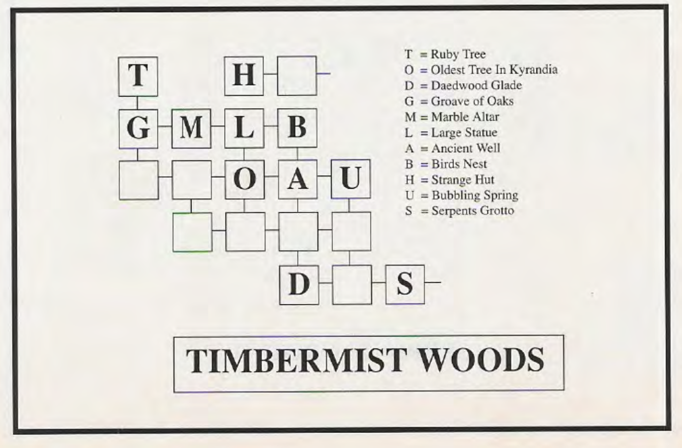
Thorsten Waldermann

KOMPLETTLÖSUNG

THE LEGEND OF KYRANDIA -BOOK ONE-

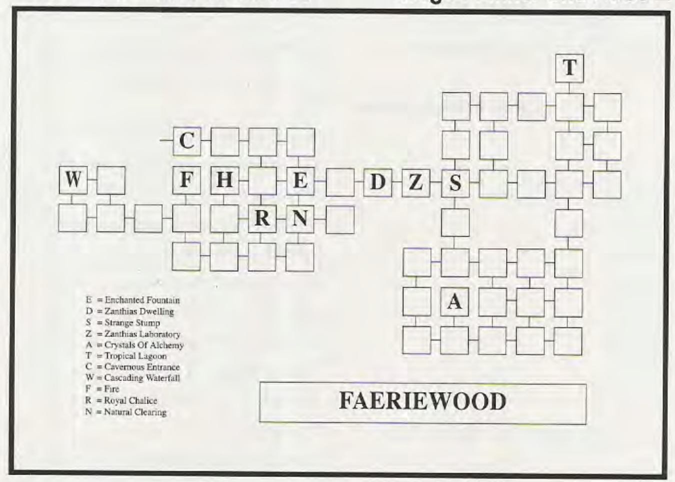
Nach der Einleitungssequenz befindet sich Brandon im Haus seines Großvaters. Er nimmt den Apfel aus dem großen Topf, den Brief seines Großvaters, die Säge, sowie den Edelstein auf dem Tisch und verläßt die Hütte.Vor dem Baum angekommen, geht er zuerst zur "Cavernous Entrance" (unterwegs alle Edelsteine aufsammeln). In der Höhle ist die Brücke zerstört und da der Zimmermann Herman sie ohne Säge nicht reparieren kann, gibt Brandon sie ihm.
Nun begibt er sich in den Tempel von Brynn (Temple Of Kyrandia). Ihr zeigt er den Brief und bekommt den Auftrag, eine Rose zu besorgen. Diese findet er neben dem beschädigten "Forest Altar". Nachdem Brynn die Rose verwandelt hat, nimmt Brandon vom Teich der Tränen (Pool Of Sorrow) eine Träne mit und setzt diese in die kranke Trauerweide.
Daraufhin erscheint ein weiterer Bewohner dieses Landes, Merith, und teilt Brandon mit, daß er ein seltsames Teil gefunden hat. Nach einer Jagd durch den Wald erhält Brandon das Teil und setzt es auf den Altar. Jetzt kann die silberne Rose daraufgelegt werden und Brandon erhält ein Amulett.
In der Zwischenzeit dürfte auch Herman mit der Reparatur der Brücke fertig sein, so daß Brandon diese überqueren und zu Darm (in der Strange Hut) gelangen kann.
Bei Darm angekommen, bekommt Brandon den Auftrag eine Feder zu finden. Um in deren Besitz zu gelangen, benötigt er den ersten Stein seines Amuletts. Diesen bekommt er, indem er beim "Dead-Wood Glade" je eine Eichel, einen Tannenzapfen und eine Walnuß in das Loch wirft. Er begibt sich zum kranken Vogel, verwendet den ersten Stein und erhält zum Dank dafür eine Feder, die Darm gebracht wird.
Nun muß Brandon vier Steine finden, wobei der Sommerstein der erste sein muß. Während seiner Suche danach nimmt er alle zu findenden Edelsteine mit und legt sie vor dem "Marble Altar" ab. Auf der Suche nach diesen Steinen entdeckt er einen Baum, auf dem sich Rubine befinden, die aber von einer Schlange bewacht werden.
Während dem "Pflücken" eines Rubins wird er gebissen, kann sich aber durch sein Amulett heilen.
Nachdem er den Sommerstein im Bach (Bubbling Spring) gefunden hat, geht er zurück zum Altar und legt diesen in die Schüssel. Jetzt verfährt er mit allen weiteren gefundenen Steinen ebenso (eine mögliche Reihenfolge ist: Sommerstein, Amethyst, Onyx und Rubin). Dadurch erhält er eine Flöte.
Zurück bei Darm gibt dieser den Tip, sich in der weiteren Angelegenheit an Zanthia zu wenden. Alle übrigen Steine sowie die noch herumliegenden können bei der Quelle gelagert werden.
Brandon läuft zum Eingang der "Serpents Grotto". Er trifft auf Malcolm, wirft ihm nach einer kurzen Unterhaltung das Messer zurück und benutzt, nachdem der Eingang mit Eis verschlossen wurde, die Flöte.
In der Höhle findet Brandon Feuerbeerenbüsche. Bei Benutzung der Feuerbeeren können die einzelnen Räume der Höhle ausgeleuchtet werden. Leider halten diese Beeren aber nur drei Räume lang. Um das Labyrinth zu erkunden, am besten in jedem Raum eine Beere zurücklassen, um die Leuchtkraft für die Räume zu erhalten. In den Räumen findet Brandon fünf Steine, zwei grüne Smaragde (von denen nur einer benötigt wird) und eine goldene Münze, welche er mitnimmt. Mit der Münze möchte er die Höhle verlassen, legt am Höhleneingang die

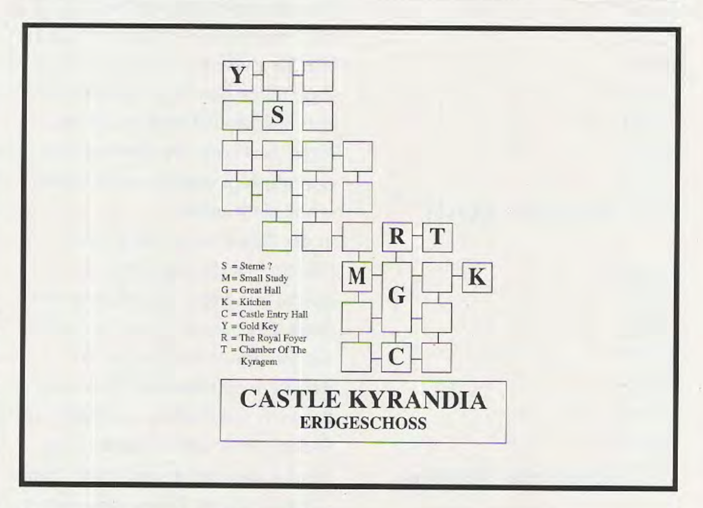


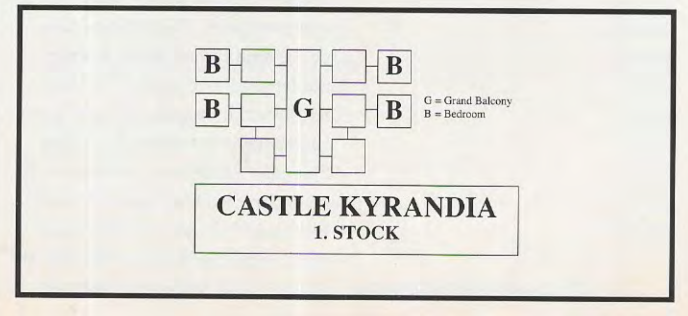


Steine auf die Vorrichtung, die das Gitter geschlossen hält und wirft dann die Münze in den Brunnen (Ancient Well). Er bekommt den Mondstein. Dieser wird in die Bruchstelle "Pantheon Of Moonlight" eingesetzt, wodurch er den zweiten Stein für sein Amulett erhält. Mit Hilfe des Steins kann er die restlichen Räume erkunden und entdeckt dabei einen eisernen Schlüssel (den Vulkanfluß überquert er mit Hilfe der Schriftrolle). Durch den Stein kann er auch die Höhle am "Chasm Of Everfall" verlassen.
Brandon beginnt, die Gegend zu erkunden (Apfel nicht vergessen) und wird dabei von einem Ast getroffen, wodurch er ohnmächtig wird. Als er wieder zu sich kommt, befindet er sich bei Zanthia. Sie versucht ihm zu helfen, benötigt aber Wasser aus dem "Enchanted Fountain". Brandon möchte ihre Bitte erfüllen, trifft aber am Brunnen auf Malcolm der das Wasser verschwinden läßt und teilt Brandon mit, daß er sich danach auf die Suche begeben müsse. Nach langem Suchen findet Brandon ein Feuer, welches er mit Hilfe der Schriftrolle von Darm löscht. Hier findet er dann das zum Brunnen zugehörige Teil, das wieder Wasser fließen läßt. Zuerst füllt Brandon die Flasche und trinkt sie selber leer. Dadurch erhält er den dritten Stein für sein Amulett. Nun kann er Zanthia das benötigte Wasser bringen.
Wieder bei Zanthia angekommen, benötigt sie für einen Zaubertrank frische Blaubeeren. Also begibt sich Brandon wieder auf die Suche, findet auch welche, stellt aber nach seiner Rückkehr fest, daß Zanthia verschwunden ist. Nun muß er sich selbst einen Trank brauen.
Er benötigt zwei rote Tränke, einen gelben und einen blauen Trank. Der rote besteht aus einem roten Edelstein und einer Orchidee (zu finden bei der "Tropical Lagoon"), der gelbe aus einer Tulpe (zu finden neben dem Bach in dem der Sommerstein lag) und einem gelben oder grünen Edelstein und der blaue aus einem blauen Edelstein und den Blaubeeren. Um leere Flaschen für die Tränke zu erhalten, kann es nötig sein, daß Brandon die Hütte verlassen muß und dann wieder zurückgeht.
Damit begibt er sich zu den "Crystals Of Alchemy" und stellt die rote und die blaue Flasche in die dafür vorgesehenen Öffnungen. Genauso verfährt er jetzt mit der roten und der gelben Flasche.
Die entstandene purpurne sowie die orangene Flasche nimmt er mit. Nun begibt er sich zum "Royal Chalice". Durch den dritten Stein des Amuletts versucht er die Zauberwirkung aufzuheben. Leider kommt ein Kobold und nimmt den Kelch mit. Brandon läuft ihm nach, trinkt vor seiner Hütte den purpurnen Trank und gibt dem Kobold schließlich einen Apfel im Tausch gegen den Kelch. Jetzt nicht's wie ab zur "Tropical Lagoon", noch eine Orchidee pflücken und nun die orangene Flasche leertrinken.
Auf der Insel angekommen, legt Brandon die Blume auf das Grab seiner Eltern und erhält den vierten Stein. Nun läuft er bis zum Tor des Schlosses, verwendet den vierten Stein, steckt den Schlüssel in das Schloß und betritt dieses. Brandon untersucht die einzelnen Räume, findet in der Küche ein Zepter und trifft unterwegs auf Herman der mit dem gelben Stein zum Schlafen gebracht wird. Im Schlafzimmer vor dem Herman steht, werden die Glocken mit Hilfe des Klöppels geschlagen, und zwar in der Reihenfolge 4, 1, 2, 3, wobei sich die 4 rechts unten befindet. Hinter dem Bild befindet sich ein goldener Schlüssel. Diesen steckt Brandon ein.
Während seiner weiteren Suche findet er ein Studierzimmer mit Bücherregalen. Er zieht die Bücher mit den Initialen O, P, E und N aus dem Regal, worauf sich der Kamin dreht und eine Krone zum Vorschein kommt. Diese steckt Brandon ebenfalls ein. Da sich der Kamin drehte, geht Brandon zum Kamin, um dies zu untersuchen und wird dabei in die Gewölbe befördert. In einem Raum des Gewölbes befindet sich eine Wand mit Sternen. Hier benutzt er den blauen Stein, geht hindurch und findet unter einer Bodenplatte versteckt einen weiteren Schlüssel.
Mit Hilfe beider Schlüssel läßt sich die Tür in der großen Halle öffnen. Auf die Kissen legt er das Zepter, die Krone, sowie den Kelch, worauf wieder einmal Malcolm erscheint, der von Brandon niedergestreckt wird.
Brandon geht in den danebenliegenden Raum, läuft vor den Spiegel, sieht sich darin und macht sich unsichtbar. Da Malcolm zurückkommt und versucht, Brandon in Stein zu verwandeln, wird die Wirkung durch den Spiegel zurückgeworfen und versteinert ihn selbst.
Das Böse ist besiegt und uns bleibt nur noch, auf "Book Two" zu warten.

Jürgen Rinker und HoSS ■









Laut und bunt

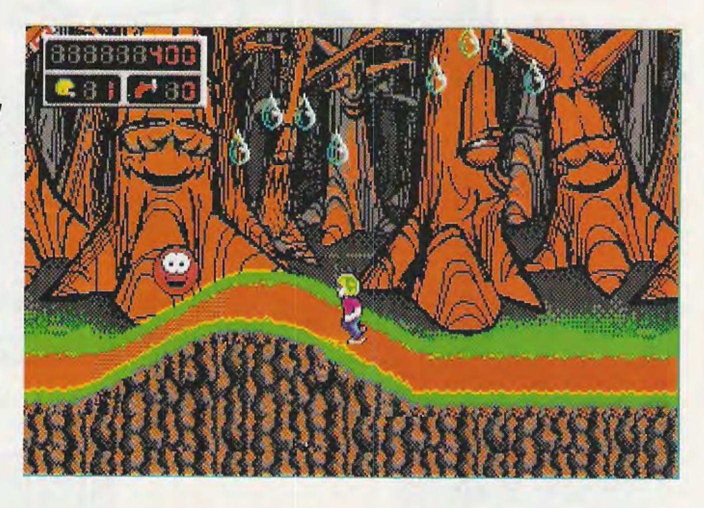
Jump and Run Games und Spiele unter Windows sind unser Thema im Oktober. Jump and Runs, die Klassiker unter den Sharewarespielen, haben dieses Genre populär gemacht.

Besonders die Firma Apogee aus Texas beeindruckt ihre Fans durch immer neue farbenprächtige Spiele. Die Apogee-Spiele sind bekannt für liebevoll gestylte Grafiken, jede Menge animierter Figuren und "fiese Tricks". Pro Level gibt es mindestens eine "gemeine" Falle, die man erstmal erkennen und dann umschiffen muß. Für langdauernden Spielspaß ist also gesorgt. Die hier vorgestellte Commander Keen-Trilogie stammt von Apogee. Neu auf dem Jump and Run Sektor ist die Firma Epic Megagames. "Jill of the Jungle", das Erstlingswerk dieses aufstrebenden Hauses, braucht sich vor den Apogee-Produkten nicht zu verstecken. Beide Firmen haben dasselbe Vertriebskonzept. Alle Spiele werden als Serien herausgebracht. Jeweils der erste Teil ist Shareware und darf frei kopiert werden. Wem das Spiel gefällt, läßt sich registrieren und bekommt dann alle weiteren Folgen. Die sind dann allerdings keine Shareware mehr und dürfen deshalb nicht weitergegeben werden. Im zweiten Teil des Artikels geht's dann nicht so hektisch zu. Mah Jongg und Pipe Dream sind zwei Strategiespiele unter Windows. Mah Jongg ist eine schöne Umsetzung des klassischen Brettspiels, während Pipe Dream eine neue Spielidee ist, die meines Wissens nach, kein "reales" Vorbild hat. So, nun aber auf ins Gefecht, erleben Sie



Commander Keen
Good Bye, Galaxy!

Darf ich vorstellen: Commander Keen, alias Billy Blaze ist der Held dieser Trilogie. Billy Blaze ist ein knirpsiger Dreikäsehoch, acht Jahre alt, der sich bei Bedarf in Commander Keen verwandelt, um mit eiserner Hand (naja, relativ eiserner Hand) im Universum für Recht und Ordnung zu sorgen. Sein Raumschiff besteht aus umgebauten Küchenutensilien, als Pilotenhelm muß der Footballhelm seines großen Bruders herhalten und bewaffnet ist Billy Boy mit einer Laserkanone. Kleine Junk-Food Häppchen (Cola, Hamburger und Kaugummis) erhalten die Kondition unseres Helden. In dieser Episode muß Keen die "Hüter des Orakels" retten. Nur diese Weisen können Ihm mehr über die teuflischen Shikadi (Außerirdische) erzählen. Diese Burschen wollen nämlich die Erde als Zielscheibe verwenden und das können Keen und Sie als "Verteidiger der Erde" natürlich nicht zulassen. Insgesamt 15 große Level müssen durchkämpft werden. Dabei sammelt Keen Nahrungsmittel und Bonuspunkte. Feinde werden mit der Kanone betäubt und dann überhüpft. Das Spiel beeindruckt durch farbenprächtige Bilder und flüssige Animationen. Kleine Gags lassen den Spieler immer wieder schmunzeln. Ein Beispiel: Keen ist ein ganz schön ungeduldiger Bursche: Wenn Sie Ihn nicht pausenlos beschäftigen, wird er erst ungeduldig (guckt herum, stampft mit dem Fuß und deutet an, daß er



Commander Keen
Jump 'n Run

IBM-kompatibler PC/AT mit 640KByte RAM, MS-DOS ab 3.0 Festplatte, EGA/VGA-Karte, Joystick, SVGA-Karte und Soundblaster/AdLib-Karte empfohlen

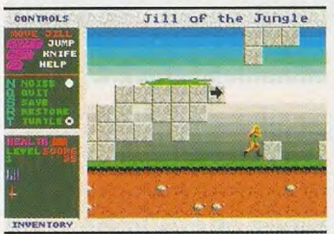
Designer	Id Software; im Vertrieb von Apogee
Registrierung	DM 59,- für die Abenteuer „Goodbye Galaxy" und „The Armageddon Machine"
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette 7205HD

weitermachen will), wenn Sie darauf nicht reagieren, setzt er sich hin und liest ein Buch. Wenn Sie ihn aber ordentlich herumscheuchen, zeigt der Kleine, was er kann. Keen kann klettern, schwimmen, rennen und hüpfen. Gerade das Klettern sieht lustig aus. Wenn Keen eine Klippe erklimmt, springt er erst hoch und zieht sich dann über den Rand der Klippe nach oben. Insgesamt 14 verrückte Figuren bevölkern das Spiel. Von schleimigen Poison Slugs (tödlich), bis zu dämlich grinsenden Hüpfbällen (harmlos) reicht die Palette. Apropos Hüpfen: Wenn's drauf ankommt, holt Billy seinen Hüpfstock heraus und überspringt Freund und Feind in Riesensätzen. Nicht nur die Grafiken sind superb, auch der Sound kann sich hören lassen. Insgesamt fünf Songs und jede Menge Hintergrundgeräusche untermalen das Spielgeschehen. Die Geräusche sind auch über den PC-Lautsprecher zu hören (abstellbar), die Musik können leider nur Besitzer von AdLib/Soundblaster-Karten genießen. Wer zusammen mit Commander Keen weitere Abenteuer erleben möchte: Kein Problem! In mittlerweile sechs Episoden jettet Commander Keen durchs All um die Menschheit zu retten.



Jill of the Jungle

Neues aus dem Busch





Endlich mal ein weiblicher Spiele-Star. Jill im grünen Badeanzug ist die Heldin des nach ihr benannten Spiels "Jill of the Jungle". Sie kämpft sich durch 14 Level und muß dabei zahlreichen Gefahren ausweichen. Neben Bienenschwärmen, Killerfröschen und bösartigen roten Krabben müssen auch Feuerseen und Fallgruben umkurvt werden. Ihre Feinde erledigt Jill mit einem Wurfmesser oder einem Ninja-Wurfstern. Der Umgang mit diesen Waffen will allerdings gelernt sein. Je nach Abwurfwinkel ist die Flugbahn unterschiedlich, entweder gradlinig oder angeschnitten wie ein Tischtennisball. Wenn man sich gar zu dumm anstellt, bleibt das Messer irgendwo stecken und kommt nicht mehr zurück. Jill ernährt sich vorzugsweise von Äpfeln, sammeln Sie deshalb alle ein, derer sie habhaft werden können. Das wirkt sich positiv auf die Sprungkraft unserer Heldin aus. In jedem Level muß Jill Schlüssel und Edelsteine einsammeln, mit denen sie dann die Türen zu weiteren Levels öffnen kann. Besonders trickreich: Die "Secret Icons". Diese gut versteckten Symbole sind manchmal der einzige Ausweg aus einem Level. So kann sich Jill z.B. in einen Feuervogel verwandeln und dann ein Level fliegend verlassen. 256 Farben in einer Auflösung von 480x400 Pixeln sorgen dafür, daß die Figuren nicht wie grobe Klötze, sondern ganz annehmbar aussehen. Auch die Landschaft ist liebevoll gestaltet. In jedes Level haben die Programmierer andere Schikanen eingebaut. Jill ist auch für unerfahrene Spieler leicht zu spielen, aber trotzdem so kniffelig und spannend, daß aus dem "schnellen Spielchen zwischendurch" schnell ein oder zwei Stunden werden. Wenn das letzte Level geknackt ist, verabschiedet sich Jill in einer wunderschön animierten Abschlußsequenz und fliegt zur Pilzwelt . Dort beginnen die Folgeabenteuer "Jill goes Underground" und "Jill saves the Prince".

Tips zu "Jill of the jungle":

-Sichern Sie regelmäßig den aktuellen Spielstand.
-Bei Bienenschwärmen und Killerfröschen in Rudeln hilft nur rasche Flucht.
-Die Ritter werden durch das Umlegen der Schalter gelähmt.
-Level 2: Von links aufs Dach.
-Level 3: Möglichst schnell an den Flammenwerfern vorbei.
-Level 8: Die Aufzüge kommen nicht überall hin, also nicht alle schwarzen Steine vernichten.
-Level 13: Als Frosch hoch hinaus, als Feuervogel tief hinunter



Jill of the Jungle (Teil1)
Jump 'n Run

IBM-kompatibler AT mit 640KByte RAM, EGA/VGA Karte, MS-DOS ab 3.0, Soundblaster und Joystick empfohlen.

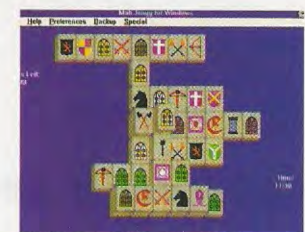
Designer	Epic Megagames
Registrierung	59.- DM für die Triologie
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette 8867 HD

Mah Jongg für Windows 1.0

Memory für Erwachsene

Das chinesische Mah Jongg wird oft als Memory für Erwachsene bezeichnet. Ron Balewski hat mit seinem "Mah Jongg for Windows" eine schöne Umsetzung der klassischen Spielidee geschaffen. Ziel des Spieles ist es, eine aus 144 Steinen bestehende Pyramide abzutragen, wobei jeweils zwei Steine dasselbe Motiv tragen. Dabei können die Steine nur paarweise nach bestimmten Regeln abgetragen werden. Um alle 72 Paare sauber abzutragen, braucht man neben einem Haufen Geschick auch etwas Glück. Im Original sind die Steine mit chinesischen Motiven verziert, die Computerversion enthält zehn verschiedene Spielsteinsätze. Auch sonst gibt es etliche Erweiterungen gegenüber dem ursprünglichen Brettspiel. Mah Jongg for Windows ist wie alle Programme unter Windows sehr komfortabel zu bedienen. Alle Funktionen können wahlweise mit der Maus oder über Tastaturkürzel erreicht werden.

Fazit: Mah Jongg für Windows ist eine schöne und spielstarke Umsetzung des bekannten Brettspieles. Verschiedene Spielsteinsätze und nützliche Funktionen sorgen für Spielspaß und lassen keine Langeweile aufkommen.





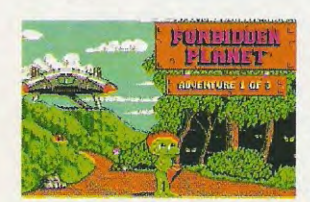
Mah Jongg für Windows
Denkspiel

Windows-tauglicher Rechner, Windows 3.0/3.1

Designer	Ron Balewski
Registrierung	20$
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette W-890

Secret Agent

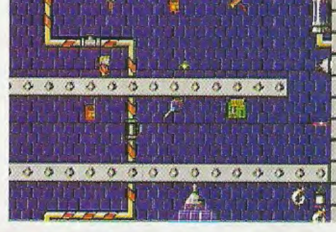
Kosmischer Spaß



Die kleinen grünen Männchen sind auf der lebensfeindlichen Welt AK0815 gelandet. Als der junge Cosmo von seiner Expedition zurückkehrt, sind seine Eltern verschwunden und er findet nur die Fußabdrücke eines brutalen Aliens vor. Verzweifelt folgt Cosmo den Spuren...

Bei diesem Spiel dreht es sich hauptsächlich um das Sammeln von Bonusgegenständen und Vernichten von Monstern, ob man ihnen dabei auf dem Kopf herumtanzt oder sie einfach sprengt, ist nebensächlich. Cosmo verfügt aber noch über ein paar außergewöhnliche Tricks, mit seinen Saugnäpfen kann er sich problemlos an jeder Wand festsaugen und nach und nach an ihr hochspringen. Nette Details, wie nachglubschende Schleimpflanzen, werten die sonst durchschnittliche Grafik etwas auf. Der Sound ertönt aus der Karte und weist einen gewissen Nervfaktor auf. Dennoch ein unterhaltsames Spielchen

Alexander Geltenpoth ■





Secret Agent
Jump 'n Run

IBM-kompatibler PC/AT mit 640KByte RAM, MS-DOS ab 3.0 Festplatte, EGA/VGA-Karte, Joystick,Tastatur empfohlen

Designer	Todd J. Replogle
Registrierung	Apogee Software/35$
Muster von	Public Domain Studio Nürnberg

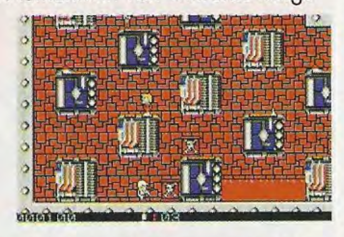
Nachdem wir in der letzten Ausgabe Ihnen schon Game Packs vorgestellt haben, wollten wir uns für diese Nummer etwas Anderes einfallen lassen. Es sollte ja schließlich nicht langweilig werden. Dann aber kam doch der neueste "Game Pack (Nr. VI)" in die Redaktion geflattert, und alle guten Vorsätze waren dahin. Auch wenn der Inhalt sich teilweise mit der Sharewarerubrik überschneidet und etwas abgespecktere Versionen der dort besprochenen Spiele enthält, ist er doch eine hervorragende PD Compilation und bietet wirklich für jeden Geschmack etwas.

ASTRO CHICKEN



ASTRO CHICKEN

Ein Ballerspiel der ganz besonderen Art ist Astro Chicken. Man steuert ein Huhn (doch, doch...) über eine Landschaft, in der es von Hunden, Jägern, fliegenden (!) Füchsen und allerlei sonstigen Widrigkeiten wimmelt. Man muß schon sehr geschickt fliegen, um allen auszuweichen und am Leben zu bleiben. Wird es eng, kann man die einzige Waffe, die man besitzt einsetzen. Der wohlgezielte Abwurf eines Eis. Was sonst! Leider ist der Vorrat nicht unbegrenzt und kann nur durch das Aufnehmen von Getreide aufgefüllt werden. Obwohl sich das ziemlich dümmlich lesen wird, macht das Spiel aber eine Menge Spaß. Liebevoll gezeichnete Grafik und einstellbarer Schwierigkeitsgrad runden den positiven Gesamteindruck ab.

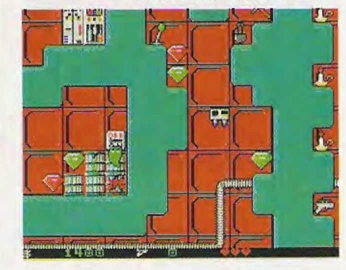



STAR GOOSE

▲ SECRET AGENT

CRYSTAL CAVE ▼





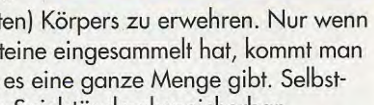
STAR GOOSE

Sollten Sie nun der Meinung sein, daß der "Game Pack VI" sich nicht lohne, sind Sie schwer auf dem Holzweg! Die Zuckerstücke kommen erst jetzt.
Da wäre zum Einen "Star Goose". Sie steuern ein Bodenfahrzeug, das (aus welchen Gründen auch immer) verblüffend einer Gans ähnelt, über eine futuristische Planetenoberfläche. Allerdings wimmelt es von allen möglichen Fallen und Gegnern, welche man sich jedoch meist durch einen (oder mehrere) wohlgezielten Schuß vom Hals schaffen kann. Das Spiel glänzt zwar nicht durch eine originelle Spielidee, macht aber eine Menge Spaß. Beachtlich ist auch der super gemachte 3D-Effekt.

COMMANDER KEEN IV

Commander Keen IV ist das nächste Spiel der Sammlung. Darüber große Worte zu verlieren, dürfte sich erübrigen. Es sei lediglich angemerkt, das hier mit Teil IV der aktuellste Vertreter eines der beliebtesten Jump and Run Games vorliegt Wenn wir schon bei dieser Art Spiel sind: Mit Jill of the Jungle erhalten wir noch einen gelungenen Vertreter dieser Gattung. Die Heldin dieses Spiels kämpft und hüpft im knackigen, grünen Dress durch eine riesige


COMMANDER KEEN



Dschungellandschaft. Mit ihrem Messer hat sie alle Hände voll zu tun, sich ihres (gut gebauten) Körpers zu erwehren. Nur wenn man alle Schlüssel und Edelsteine eingesammelt hat, kommt man ins nächste Level, von denen es eine ganze Menge gibt. Selbstverständlich sind bis zu sechs Spielstände abspeicherbar.

JETSONS - SEC. AGENT - CRYSTAL CAVE

Die Jetsons sind ein nettes Jump and Run Spielchen mit gelungener Grafik. Fans dieser Serie werden es haben müssen, der Rest der Menschheit sollte es sich zumindest ansehen. Secret Agent ist ein Actionspiel ohne besondere Höhen oder Tiefen. Mit "Crystal Cave" beende ich die Aufzählung der Spiele, die mich schon immer nicht interessiert haben.



▲ JETSONS LEMMINGS ▼



LEMMINGS

Lemmings - eines der besten Spiele der letzten Jahre, sollte eigentlich jeder kennen. Für diejenigen, welche es noch nie gespielt haben, findet sich eine spielbare Demoversion.
Das Markenzeichen von Nintendo ist der berühmte Mario. Welcher PC-User hatte noch nie die traurigen Augen seiner Kinder gesehen, wenn er ihnen gestehen mußte, daß es Mario leider nicht für den PC gibt. Das hat nun ein Ende! Jawohl! Das letzte Spiel des "Game Pack VI" ist "Mario Bros." Noch nie gab es für nur DM 25,- so viel Spielspaß!

Bezug: PD - Studio Nürnberg

■ Rainer Rosshirt

SPECIAL

Movie Games

Monitor-Leinwand

Einmal in den Fußstapfen Harrison Fords wandern und als Indiana Jones die abenteuerlichsten Geschichten erleben? Oder als Peter Pan die ewige Kindheit erlangen und Captain Hook zeigen, was eine Harke ist ? Nichts ist auf dem PC unmöglich. Welche Blockbuster Filme auch auf dem PC eine gute Figur machen, und welche Spiele noch nicht einmal B-Pictures zur Ehre gereichen würden, können Sie in unserem außergewöhnlichen Movie Games Special erfahren. Besonderheiten wie das Spiel zum schlechtesten Film aller Zeiten oder Spiele zu nie erschienenen Filmen fehlen natürlich nicht.

von Hans Ippisch

Hook

Im jüngsten Steven Spielberg-Film konnte man eine ganze Schar an Stars bewundern. Von Julia Roberts über Robin Williams bis hin zu Dustin Hoffmann war alles vertreten, was die Kinokassen zum Klingeln bringt. Letztendlich klingelte es zwar nicht ganz so lange, wie erhofft, doch Ocean gab sich bei der Umsetzung erstaunliche Mühe und zauberte ein passables Action-Adventure im Stil von Monkey Island auf die PC-Monitore. In einem für Oceanverhältnisse sehr aufwendigen Intro wird in filmartigen Sequenzen grafisch ansprechend in das Spiel eingeführt. Bei einem außerordentlich merkwürdigen Ereignis erfährt Peter Bannings, ein bis zu diesem Zeitpunkt typischer amerikanischer Geschäftsmann, daß er eigentlich Peter Pan ist. Dummerweise merkt er zugleich, daß seine Kinder entführt wurden und zwar von keinem geringeren als Captain Hook. Als guter Familienvater begibt er sich natürlich flugs nach Neverland, um Captain Hook endgültig den Garaus zu bereiten. Flott gekleidet, wie es sich für die 90er Jahre gehört, steht er nun in Neverland, wird von einer kleinen Fee mit dem Namen Tinkerbell umschwirrt und darf sich die abfälligen Kommentare der Piraten anhören. Zunächst ist man sehr lange damit beschäftigt, sich ordentliche Piratenkleidung zu verschaffen, um überhaupt Zutritt zu Captain Hooks schwimmender Festung zu erlangen. Wenn man sämtliche Spelunken, Shops und friedfertige Orte wie die Verbrecherallee abklappert und dort Gespräche mit dem anwesenden Piratenpack führt, gelangt man Schritt für Schritt zu einer kompletten Piratenuniform. Daß man von manchen Gaunern ins Bockshorn gejagt wird, ist allerdings keine Seltenheit. Ein bißchen Geld kann man immer ergattern, denn der vorzüglich animierte Dr.Chop zahlt für Goldzähne gerne ein Goldstück. Die zweite Hälfte des Spiels gestaltet sich weniger kompliziert, jedoch nicht weniger einfach, denn wenn man Captain Hook gefunden hat, hat man ihn noch lange nicht besiegt.
Monkey Island-Spieler werden sich in Hook sofort zurechtfinden, denn wie gehabt ist der Bildschirm zweigeteilt. Auf der oberen Bildschirmhälfte sieht man die Aktionen von Peter Pan an den unterschiedlichen Schauplätzen, während über Icons am unteren Bildschirmrand das ganze sehr komfortabel gesteuert werden kann.





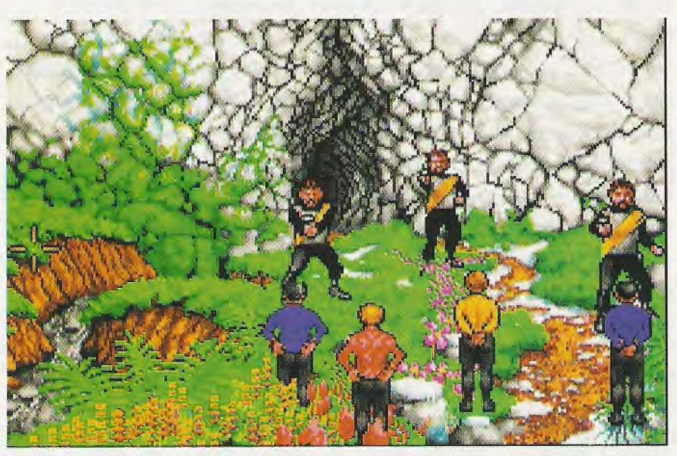


Außerordentlich spielentscheidende Spielereignisse machen sich im Mienenspiel der Porträts von Hook und Peter Pan bemerkbar. Für besonders mißglückte Aktionen hat der gute Captain schon einmal ein hämisches Grinsen übrig. Die komplett in Deutsch gehaltenen Dialoge sind recht unterhaltsam, können aber in Sachen Witz dem Vorbild nicht den Lachsack reichen. Die Grafik bringt eine gute Seefahreratmosphäre in die heimische Stube, die Spielfigur rackert dank flotter Animation und guter Zoomeffekte witzig durch die Screens und der Sound trägt auch noch sein Scherflein dazu bei. Allen Hook Fans kann man dieses Spiel so bedenkenlos ans Herz legen, wenn es auch von der Lucasfilm-Klasse noch ein schönes Stückchen entfernt ist. ▲

Star Trek 25th Anniversary

Es dauerte 25 Jahre, bis die Science Fiction-Kult-Serie Nr. 1, Star Trek, zu einem brauchbaren Computerspiel verarbeitet wurde. Unzählige Public Domain-Varianten und einige offizielle Lizenzierungen konnten bis jetzt kaum einen echten Trekkie an den Monitor locken, doch die Interplay Programmierer, welche mit Bard´s Tale oder Castles schon einige Lorbeeren ernteten, vergaßen nicht, eine anständige Portion Spielspaß auf die Disketten zu beamen. Bei Star Trek 25th Anniversary handelt es sich nicht um eine spezielle Filmumsetzung mit einer einzigen Spielvariante. Es wurden ganz nach Serien-Vorbild sieben verschiedene Episoden programmiert, die jedoch fast alle nach dem gleichen Schema aufgebaut sind. Von der Föderation erhält Captain Kirk einen speziellen Auftrag, nach dem er sich meist schnellstmöglich in ein fernes Sonnensystem begeben muß. Ganz in Wing Commander Manier fliegt man durch das weite All und wartet bis man auf ein fremdes Raumschiff trifft. Nach der obligatorischen Unterhaltung mit dem gegnerischen Anführer über den Riesenscreen folgt die eigentliche Spielsequenz, die auf einem Planeten oder auf einem Raumschiff stattfindet. In Begleitung von Pille McCoy, Langohr Spock und einem Sicherheitsoffizier versucht Captain Kirk die Mission zu erfüllen. Beispielsweise muß er einen Planeten von Dämonen befreien oder Klingonen und Götter gleichzeitig bekämpfen. Ausgetragen werden die Missionen in typischer Movie-Game Manier, d.h. vor prächtigen Hintergrundgrafiken laufen die fein animierten und deutlich unterscheidbaren Mitglieder der Star Trek Besatzung von Ort zu Ort, wo sie die originellsten Rätsel zu lösen versuchen. Ein Admiral bewertet am Ende schließlich Ihren Erfolg, und je nachdem wie gut man seine Aufgabe gelöst hat, steigen die Erfahrungspunkte der Crew. Mit höheren Erfahrungspunkten verbessert sich schließlich auch das Kampfverhalten. Ausgerüstet mit Tricorder, Phaser, Kommunikator kommt richtiges Star Trek Feeling auf. Die Grafik hält sich eng an das Vorbild und wartet mit den schönsten Farben auf, während der Beam-Vorgang jeden Trekkie begeistern wird.
Die Benutzerführung über verschiedene Icons ist ebenso gut gelungen, wie die Steuerung über Maus und Tastatur. Mir bleibt nun nichts anderers übrig als jedem Trekkie dieses Spiel unbedingt zu empfehlen. Alleine die Titelmelodie dürfte ihn dorthin bringen, wo niemals zuvor ein Mensch gespielt hat. ▲

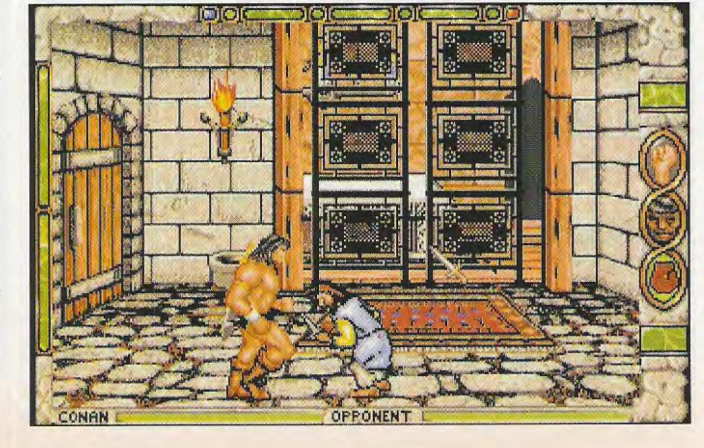




Conan - The Cimmerian

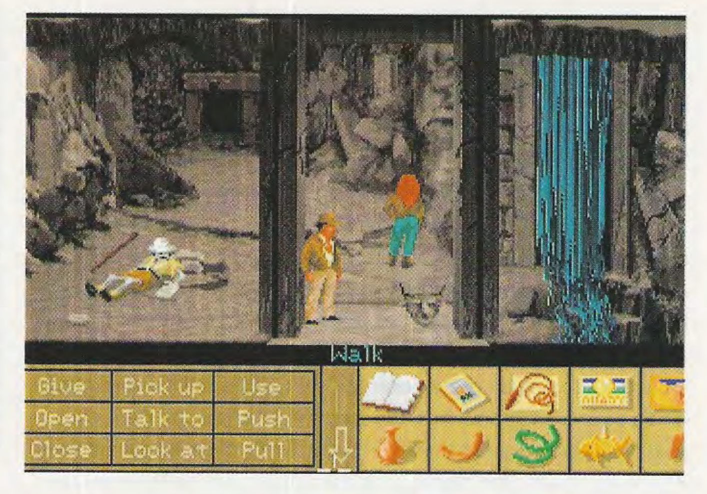
Bei Conan handelt es sich zwar um kein offizielles Spiel zu den Schwarzeneggern-Filmen, doch sichtlich inspiriert von Arnies ersten Kassenerfolgen gingen die Grafiker ans Werk und präsentieren einen sprechenden Muskelberg als Hauptfigur in einem ansprechenden Action-Adventure, das an die Legend of Zelda-Serie auf dem NES erinnert. Ursprünglich wandelte unser Hauptdarsteller noch nicht auf blutigen Pfaden. Durch die Ausübung des Schmiedehandwerks, das er von seinem Vater erlernte, kam er zu der imposanten Muskelmasse, die er nun im Kampf gegen den bösen Tyrann Thot Amon, der das kleine Dorf verwüstete, einsetzen kann. Auf einer Karte, die übrigens dem Spiel beiliegt, kann man verschiedene Orte besuchen, in denen man dann verschiedene Aufgaben zu erledigen hat. Grundsätzlich sieht man das Spiel aus zwei verschiedenen Perspektiven. Wenn Conan durch die Orte wandert, sieht man aus der Vogelperspektive eine erstaunlich detaillierte Grafik. Sobald er sich in Gebäuden oder in einer Kampfsequenz befindet, wird auf eine äußerst spektakuläre Seitenansicht umgeschaltet, die Conan in imposanter Größe auf den Bildschirm bringt. Glücklicherweise haben sich die Programmierer nicht auf Kampfsequenzen beschränkt, sondern dem Spiel auch eine ordentliche Portion Rollenspiel mitgegeben. In gut gelungen Dialogen mit allerlei finsteren Gestalten, wie dem vergreisten Zauberer Akado oder Händlern, die durch eine kleine finanzielle Unterstützung zum Sprechen gebracht werden können, kann man wichtige Informationen erfahren. Bessere Waffen, Zaubertränke mit erstaunlicher Wirkung und wertvolle Diamanten sorgen für abwechslungsreiches und anspruchsvolles Gameplay mit erstaunlich hohem Motivationsfaktor. Auch wenn es sich um kein offizielles Spiel zu den Conan-Filmen handelt, Arnie-Fans und Zelda-Jünger werden an diesem Spiel ihre wahre Freude haben. ▶



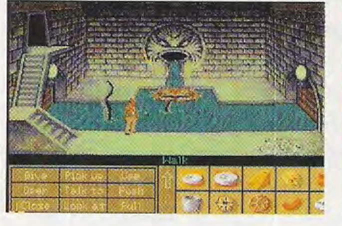


Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Entgegen aller anderslautender Gerüchte wird leider nie ein vierter Teil von Indiana Jones in den Kinos zu sehen sein, doch auf dem PC bietet sich diese außergewöhnliche Möglichkeit, denn in Zusammenarbeit mit einem professionellen Autor, George "Star Wars" Lucas und Steven "Hook" Spielberg entwickelte das Lucasfilm-Programmierteam auf Basis ihres Scumm-Systems, das bereits in Monkey Island II verwendet wurde, einen Meilenstein unter den Movie-Games. Als Indiana Jones begeben Sie sich auf die Suche nach der legendären versunkenen Stadt Atlantis, die seit Jahrhunderten von Archäologen und Abenteurern gesucht wird. Zu Beginn der Geschichte durchsucht Indy gerade das Barnett College nach einer geheimnisvollen Statue, doch erst später in New York haben Sie die Möglichkeit in das Spiel einzusteigen. Nach bekannter Art steuert man den Helden durch die Screens. Die Grafik ist nur als brillant zu bezeichnen, ebenso wie die Animationen. Die Geschichte ist wunderbar durchdacht und Actionsequenzen sorgen für viel Abwechslung. Mit einem Kamel kann man so zum Beispiel durch die Wüste reiten, mit einem Ballon fliegt man mittels Windkraft durch die Lüfte oder mit einem UBoot erforscht man die Tiefen der Meere. Exzellente Zwischensequenzen sorgen für eine bisher für unmöglich gehaltene Filmatmosphäre, die durch ebenso toll gelungenen Sound noch verstärkt wird. Sogar Anfänger werden an diesem Spiel ihren Spaß haben, denn dank einfacher Benutzerführung und passablen Schwierigkeitsgrad kommt die Geschichte zur vollen Entfaltung. Verschiedene Lösungsmöglichkeiten geben dem glücklicherweise nicht allzu komplexen Spiel den letzten Rest an Klasse, die sich niemand entgehen lassen sollte. ▶









The Rocketeer

Obwohl Timothy "Bond" Dalton eine Hauptrolle in diesem Film aus den Walt Disney Studios spielte, wurde aus The Rocketeer nicht der erwartete Kassenerfolg. Ähnlich verhält es sich mit dem Spiel, das trotz äußerst gut gelungener, digitalisierter Grafiken über durchschnittliches Qualitätsniveau kaum hinauskommt. Als eine Art Superman, der sein normales bürgerliches Leben als ein Flieger-As aus Bigelows Flug Circus bestreitet und in seiner Freizeit der raketenrucksackbepackte Actionheld Rocketeer ist, befreien Sie Ihre Freundin aus den Händen von Spionen. Leider wurde die abgedroschene Geschichte auch noch mit ziemlich ausgelaugten Action-Spielen realisiert, die lediglich durch die Grafiken zu gefallen wissen. Die Zwischensequenzen sind ebenso eindrucksvoll und mit entsprechender Hardware (Sound Source) darf man sogar Dialogen aus dem Film lauschen. Der Schwierigkeitsgrad ist leider enorm hoch und so wird man nach wenigen Stunden dieses Spiel engültig im Regal verstauen und sich lieber das Video von The Rocketeer ansehen, das außerdem deutlich günstiger ist. ▼

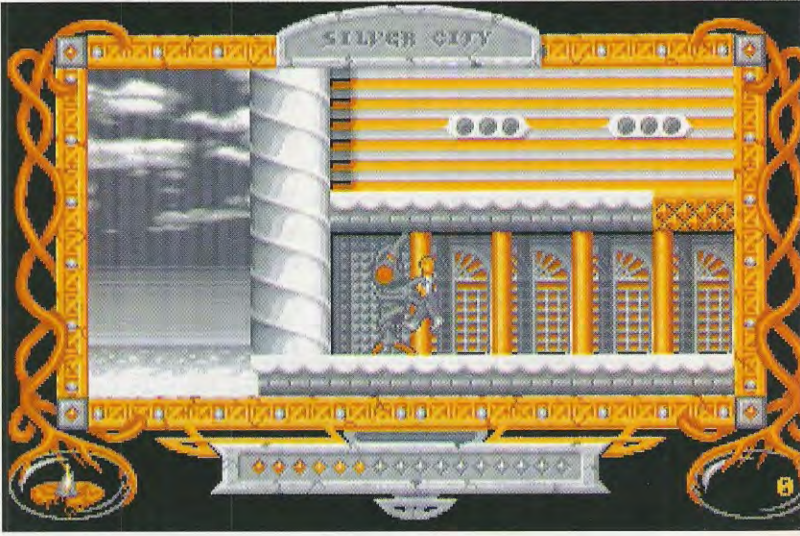




Unendliche Geschichte II

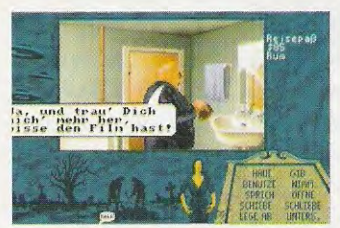
Qualitätsmäßig schafft auch das Spiel zur Unendlichen Geschichte II nicht den Sprung in die Sonderklasse. Von dem Schweizer Softwarehaus Linel wurde ähnlich wie zu The Rocketeer die zweifellos interessante Filmvorlage lediglich zu einer Zusammenstellung von sechs, mäßig abwechslungsreichen Actionsequenzen verarbeitet. Als Bastian begeben Sie sich zunächst in einem einfachen Jump and Run auf die Suche nach den Freunden, die am Ende der Stadt im Boot der Tränen warten. Anschließend besteigen Sie den Drachen Fuchur und fliegen in einer 3D-Sequenz durch die Täler Phantasiens, während Sie im Schloß Horok in einer erneuten Jump and Run-Sequenz versuchen, in die Festung einzudringen. Auch in den restlichen drei Levels darf man nicht auf innovative Spielideen hoffen. Lediglich die Erzählungen zwischen den Spielsequenzen haben eine anspruchvolleren Charakter, verhelfen diesem Spiel jedoch auch nicht zu einer Empfehlung. ▶





Plan 9 from Outer Space

Den krönenden Abschluß unseren Filmspecials bildet das Spiel zum schlechtesten Film aller Zeiten, von dessen erschreckend schlechter Qualität man sich anhand der beiliegenden Videokassette überzeugen kann. Der Film ist tatsächlich so schlecht geraten, daß er dadurch schon wieder äußerst amüsant wirkt. Der Star des Films, Bela Lugosi, verstarb leider während der Dreharbeiten, so daß sich der trottelige Regisseur kurzerhand einen neuen Darsteller suchen mußte, mit dem er die restlichen Szenen drehte. Leider ist dieser ein ganzes Stück kleiner und weist keinerlei äußerliche Ähnlichkeit zu Bela Lugosi auf. Größtenteils versteckt er sich deshalb zwischen den komplett aus Holz gemachten Filmkulissen hinter einer Maske. Glücklicherweise ist die Qualitität des Spiels erheblich besser und vermittelt erfolgreich das Flair dieses Films. In einem ganz passablen Adventure klickt man sich durch die verschiedenen, ganz nett gemachten Grafiken und versucht, die sechs verloren gegangenen Filmrollen wiederzufinden. Die deutschen Bildschirmtexte sorgen für teilweise unfreiwillige Komik, doch sie werden dem Film absolut gerecht. ▼







Leider haben wir nicht genug Platz, um alle Spiele zu Filmen aufzuführen. Als Adventurefan sollten Sie jedoch unbedingt auf Indiana Jones And The Last Crusade achten, das erst durch INDY IV übertroffen wurde. Actionfans dürfen sich auf das demnächst erscheinende Robocop 3 von Lucasfilms freuen, während Jump and Run Fans einen Blick auf die Blues Brothers von Titus und die Addams Family von Ocean werfen sollten.

Titel	Hersteller	Preis	Funrating
Hook	Ocean	DM 80	67%
Star Trek 25 th Anniversary	Interplay	DM 80	83%
Conan The Cimmerian	Virgin	DM 90	75%
The Rocketeer	Disney Soft.	DM 90	48%
Indiana Jones Fate of Atlantis	LucasArts	DM 90	92%
Unendliche Geschichte II	Linel	DM 60	43%
Plan 9 From Outer Space	Gremlin	DM 70	66%
Indiana Jones III	Lucas Arts	DM 80	83%
Addams Family	Ocean	DM 60	62%
Blues Brothers	Titus	DM 60	68%

Multiplayer-Games 2. Folge

Duelle

In der heutigen Folge nehmen wir für Sie einige interessante Spiele aus dem Bereich Head to Head etwas genauer unter die Lupe und geben einen Überblick über die am Markt befindlichen Games dieser Spielart.
Von Wilfried Lindo

Flight Simulator 4.0

Inhalt: Der Flight Simulator 4.0 von Microsoft/Sublogic ist bereits seit einigen Jahren die Flugsimulation, die der Wirklichkeit am nächsten kommt. Alle Hobbypiloten, die auf Highscores und umfangreiche Gefechte verzichten können und ihr Interesse eher im realistischen Flugalltag sehen, liegen mit dem FS4 genau richtig. Mittlerweile gibt es eine Vielzahl von Zusatzprogrammen und Ergänzungen, die diese Simulation noch näher an die Realität heranbringt. Es sind eine Vielzahl von Szenerien, unterschiedlichen Fluggebieten und diverse Flugzeugtypen verfügbar. Navigations-Tools, realistischer Sound und das Konstruieren von ganzen Landschaften und Flughäfen rundet die Sache ab.
Kommunikation: Hier stellt der FS4 eines der ausgereiftesten Programme dar. Unter dem Menüpunkt 'Entertainment' finden Sie den Bereich 'Multi-Player'. Hierunter verbergen sich einige interessante Einstellungen zur Kommunikation. Neben den bekannten Parametern wie z.B. Schnittstellen und Übertragungsgeschwindigkeit, werden auch Optionen geboten, die man bei anderen Spielen oft vergeblich sucht. Neben der Möglichkeit, seinem Partner Informationen auf dessen Bildschirm zu schicken und die Farbe des anderen Flugzeuges für die bessere Orientierung verändern zu können, ist sicherlich das Einstellen des Autopilotes auf die Partnermaschine sowie das Anfliegen eines Zieles per gerichtetem Funkfeuer (Automatic Direction Finder=ADF) eine interessante Erweiterung beim gemeinsamen Fliegen.
Über die Verbindung zu einem zweiten Rechner kann somit ein zweites Flugzeug in die Simulation integriert werden. Der Austausch der Daten erfolgt auch hier über die seriellen Schnittstellen mit einem Nullmodem-Kabel oder über das Telefon-Netz mit Hilfe eines Modems. Bei dem Verbindungsaufbau gehen Sie folgendermaßen vor: Zunächst wählen Sie mit der Option A die benötigte Schnittstelle aus. Es stehen die Schnittstellen COM 1 bis 4 zur Verfügung. Dann wird die Übertragungsrate mit dem Menüpunkt B festgelegt. Dabei müssen beide Rechner auf die gleiche Übertragungsgeschwindigkeit (der FS4 unterstützt bis zu 57600 Bit/sec.) eingestellt sein. Mit dem Punkt 'Wählen' (Origin) stellen Sie die Verbindung zwischen den beiden Modems her. Sie geben die Telefonnummer Ihres Mitspielers ein und Ihr Modem wählt den Partner an. Hat der Partner sein System auf 'Warten' (Answer) gestellt, so wird auf der anderen Seite der Anruf entgegengenommen und der Austausch der Daten kann beginnen.
Besonderheiten: Eine Besonderheit stellt die Kommunikation über die CompuServe, einem weltweiten Mailbox-System, dar. In der eigens für den Hobbypiloten eingerichteten Rubrik FS-FORUM können neben dem Laden von Szenarien und dem Informationsaustausch auch sogenannte 'Fly Ins' - das gemeinsame Fliegen mit mehreren Partnern - verwirklicht werden. FS-Flieger aus der ganzen Welt treffen sich zu Formationsflügen oder verabreden sich an einem bestimmten Treffpunkt. Die Mailbox übernimmt dabei die zentrale Koordination aller Flugdaten. So kann es an bestimmten Tagen passieren, daß Sie am verabredeten Zielpunkt viele Flugzeuge am Horizont erblicken können, die ebenfalls von Hobby-Fliegern per Modem gesteuert werden.





Spätestens wenn telefonisch das Sonar erklingt, werden gefährliche Tauchtiefen riskiert.

Tracon II

Inhalt: Bei Tracon II handelt es sich um eine interessante Fluglotsen-Simulation. Sie kann als eigenständige Simulation oder als Ergänzung zum Flight Simulator von Microsoft benutzt werden. Ihr Arbeitsplatz ist das Radarbild eines bestimmten Luftraumes. Sie müssen startende und landene Flugzeuge einweisen und kritische Situation am Himmel bewältigen.
Kommunikation: Auch hier wird die Kommunikation über ein

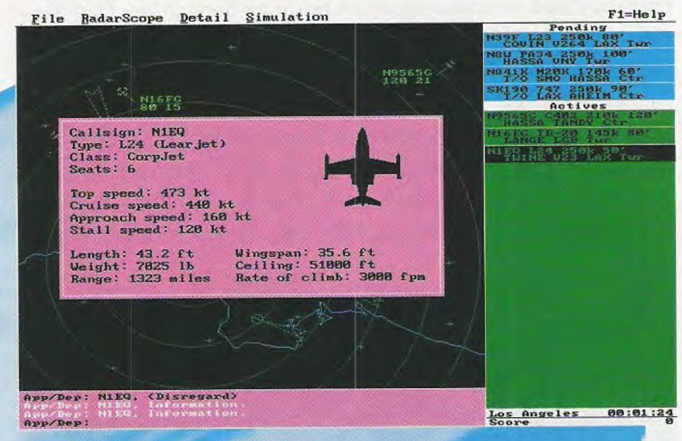
im Netz

Modem oder Nullmodem realisiert, dabei verfügt Tracon II über die üblichen Einstellungsmöglichkeit zur Kopplung von Rechnern. Besonderheiten: Tracon II ist in der Lage mit dem Flight Simulator gekoppelt zu werden. Mit einem Personal Computer können somit zwei bis vier Flieger über die seriellen Schnittstellen verbunden werden. In den USA ist als Sonderzubehör sogar eine Zusatzkarte erhältlich, welche bis zu 16 Flugsimulatoren gleichzeitig ansteuern kann. Auf dem Radar erscheint dann das jeweilige Flugzeug, das per Modem entsprechende Anweisungen erhält. Als Zubehör ist auch ein 'Voice Recognition Kit' erhältlich, mit dem Sie über ein Mikrofon den Funkverkehr führen können. Momentan ist eine Windows-Version in Vorbereitung, die neben digitalisiertem Funkverkehr über eine Soundkarte auch alle Möglichkeiten des Multitasking ausnutzt und somit parallel mehrere FS4 gleichzeitig geführt werden können.
Ist man ein eingetragener User der CompuServe, so kann man auch hier diverse Fluggebiete laden bzw. an dem intensiven Meinungsaustausch teilnehmen. Auch das Koppeln von zwei Tracon II ist denkbar, dabei wird dann ein entsprechendes Fluggebiet aufgeteilt und ankommende Flugzeuge werden von einem Luftraum in den anderen geleitet.

Falcon 3.0

Inhalt: Der Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte ist wohl momentan neben dem FS4 die komplexeste Flugsimulation. Sie verfügt über unwahrscheinlich viele einstellbare Funktionen, so daß der Einsteiger aber auch der erfahrene Pilot sich auf seine Anforderungen hin eine Simulation zusammenstellen kann, die keine Wünsche mehr offen läßt.
Kommunikation: Wie fast alle Head-to-Head-Games ist auch bei dem Falcon 3.0 die Kommunikation über Modem/Nullmodem möglich. Darüberhinaus bietet diese Simulation noch zwei wesentliche Erweiterungen. Zum einen kann man im Head-to-Head nicht nur gegeneinander fliegen, sondern auch mit seinem Flug-Partner in einer eigenen Staffel gemeinsame Missionen und Aufträge Seite an Seite erfüllen.
Eine weitere Option ist die Kommunikation innerhalb eines lokalen Netzwerkes. Momentan werden jedoch nur die Netzwerke der Firma Novell unterstützt. Im Netz ist es dann möglich, mit bis zu 6 Personen gemeinsam den Luftraum zu beherrschen.
Besonderheiten: Eine wirklich bahnbrechende Entwicklung stellt die 'Electronic Battlefield Series (EBS) dar. Dieses EBS-System basiert auf dem Forschungsprojekt SIMNET des amerikanischen Verteidigungsministeriums. Dieses Projekt stellt ein virtuelles Gefechtsfeld dar, in dem eine Vielzahl von Flugzeugen, Panzern und Bodentruppen miteinander vernetzt sind. Falcon 3.0 basiert auf diesem SIMNET-System. Grundlage sind eine taktische und eine strategische Komponente im Spiel. Praktisch heißt das, daß abhängig von dem Erfolg oder Mißerfolg einer Mission das weitere Geschehen bestimmt wird. Das eigentlich Interessante aus der Sicht der Spieler ist, daß unterschiedliche Simulationen auf ein und dem gleichen Schauplatz funktionieren. Das kann also







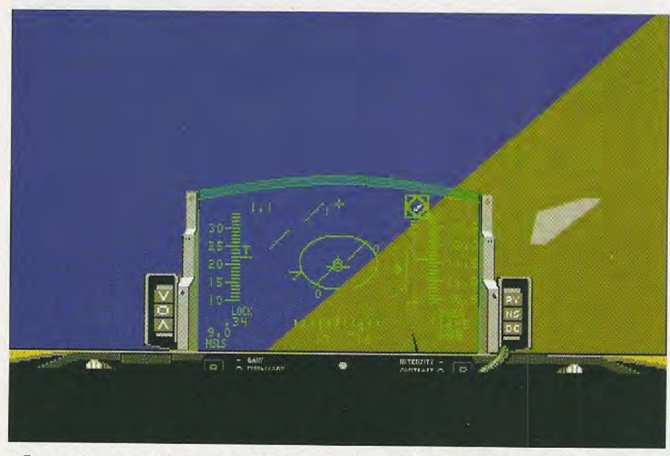
Popolous bietet Multiplayer-Spaß einmal anders: Krieg der Welten!

heißen, daß Sie mit einer F-16 fliegen und ein anderer Spieler unterstützt Sie in einer A-10 bei dem Einsatz gegen Bodenziele. Für Anfang 1993 hat Spectrum Holobyte die nächste Simulation, A-10 Warthog, angekündigt, die dann ebenfalls auf dieses EBS-System zugreift. Es sind für die nächsten Monate weitere Simulationen (Hubschrauber, Panzer etc.) und Szenarien geplant. Dann wird es möglich sein, ganze Kampfschauplätze realistisch abzubilden. Es wird auch bereits bei Spectrum Holobyte über ein ei-

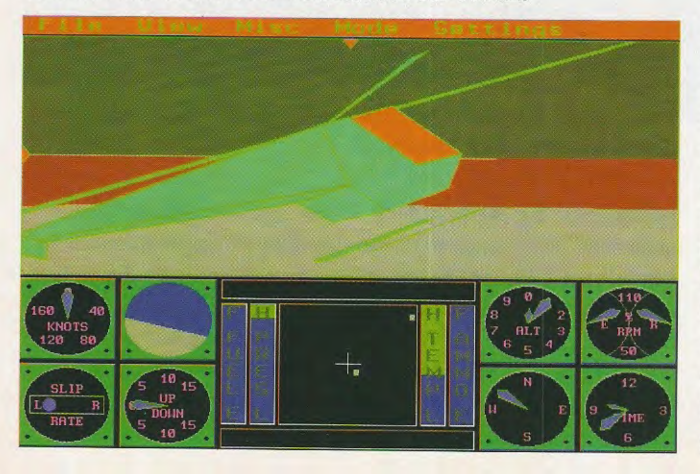
genes Netzwerk nachgedacht, in dem man sich als User einlogt und dann auf einem weltweiten Schauplatz in die Geschehnisse vom heimatlichen PC aus eingreifen kann.

Populous - Populous II

Inhalt: Populous stellt eine Götter-Simulation dar, in der Sie als Herr über Leben und Tod entscheiden. Leider gibt es noch eine weitere nach Macht strebende Kraft, die Ihnen feindlich gesinnt ist. Ziel des Spieles ist die Unterwerfung der rivalisierenden Gottheit und deren Anhänger.
Kommunikation: Auch bei Populous findet die Datenübertragung über die bekannten technischen Wege statt. Hinzu kommt die Möglichkeit, per Netzwerk eine Partie 'Gottheit' zu spielen. Nachdem die Rechner miteinander verbunden und alle Parameter eingestellt sind, müssen sich die Spieler zunächst entscheiden, ob sie die böse oder die gute Seite wählen. Daraufhin wird die entsprechende Landschaft ausgewählt, die Verbindung hergestellt und Sie können sich auf göttliche Pfade begeben.
Besonderheit: Die eigentliche Besonderheit des Spieles ist sicherlich der Spielinhalt, der durch die mögliche Verbindung per Datenleitung noch attraktiver für zwei Spieler wird. Die meisten Head-to-Head kommen sicherlich aus dem Bereich der Flug-Simulatoren, Populous hingegen ist eine intelligente Kombination aus actionreicher Simulation und durchdachter Strategie.
Eine Besonderheit stellt die Benutzerführung per Icon dar. So kann der gesamte Dialog mit dem Partner oder der Verbindungsaufbau komplett über die grafischen Symbole gesteuert werden. Was technisch völlig problemlos ist, aber fast in keinem anderen Spiel umgesetzt wurde, ist das Wechseln zwischen dem normalen Telefonieren und dem Datenaustausch. Somit kann mitten im Spielablauf ein Gespräch geführt werden. Das Spiel befindet sich während dieser Zeit in Warteposition. Mit den entsprechenden Befehlen kann danach weitergespielt werden.



Flugsimulationen bieten faszinierende Spielräume im telekommunikativen Netz.



Kurz angespielt

Die nun kurz vorgestellten Spiele weisen bei dem Datenlink keinerlei Besonderheiten auf. Es sind jedoch alles interessante Games, die durch den möglichen Multiplayer-Modus wesentlich an Spielreiz gewinnen.

688 Attack Sub

Dieses Spiel ist eine perfekte U-Boot-Simulation und kann beim Spielen zu zweit eine spannende Angelegenheit über Stunden sein. Wenn das Sonar Ihres Verfolgers aus dem Lautsprecher dringt und Sie versuchen ihn durch geschickte Manöver abzuhängen, dann vergessen Sie schnell, daß Sie gemütlich in Ihrem Sessel vor dem Rechner sitzen. Es ist aber auch möglich, gemeinsam Missionen zu erfüllen.

3D-Helicopter

Auch wenn dieses Spiel schon einige Jahre auf dem Buckel hat, bleibt es die einzige Hubschrauber-Simulation, die mit zwei Spielern geflogen werden kann. Trotz EGA-Auflösung und gewöhnungsbedürftiger Steuerung geht von diesem Spiel eine gewisse Faszination aus.

H.Q. Command

Spielen Sie gerne 'Risiko', dann ist H.Q. Command genau das Richtige. Sie kaufen Truppen, erobern Länder und streben die Weltherrschaft an. Dem eigenen Expandieren steht allerdings Ihr Gegner entgegen, denn der verfolgt die gleichen Ziele.

Knights of the Sky

Einsam ziehen Sie Ihre Kreise in Ihrem einmotorigen Doppeldecker und versuchen Ihren Gegner vom Himmel zu holen. Eine große Auswahl von Flugzeugen der damaligen Zeit und der 2-Player-Modus machen diesen Flug-Simulator zu einer interessanten Alternative zu den bekannten High-End-Fliegern.

Vette von Spectrum Holobyte

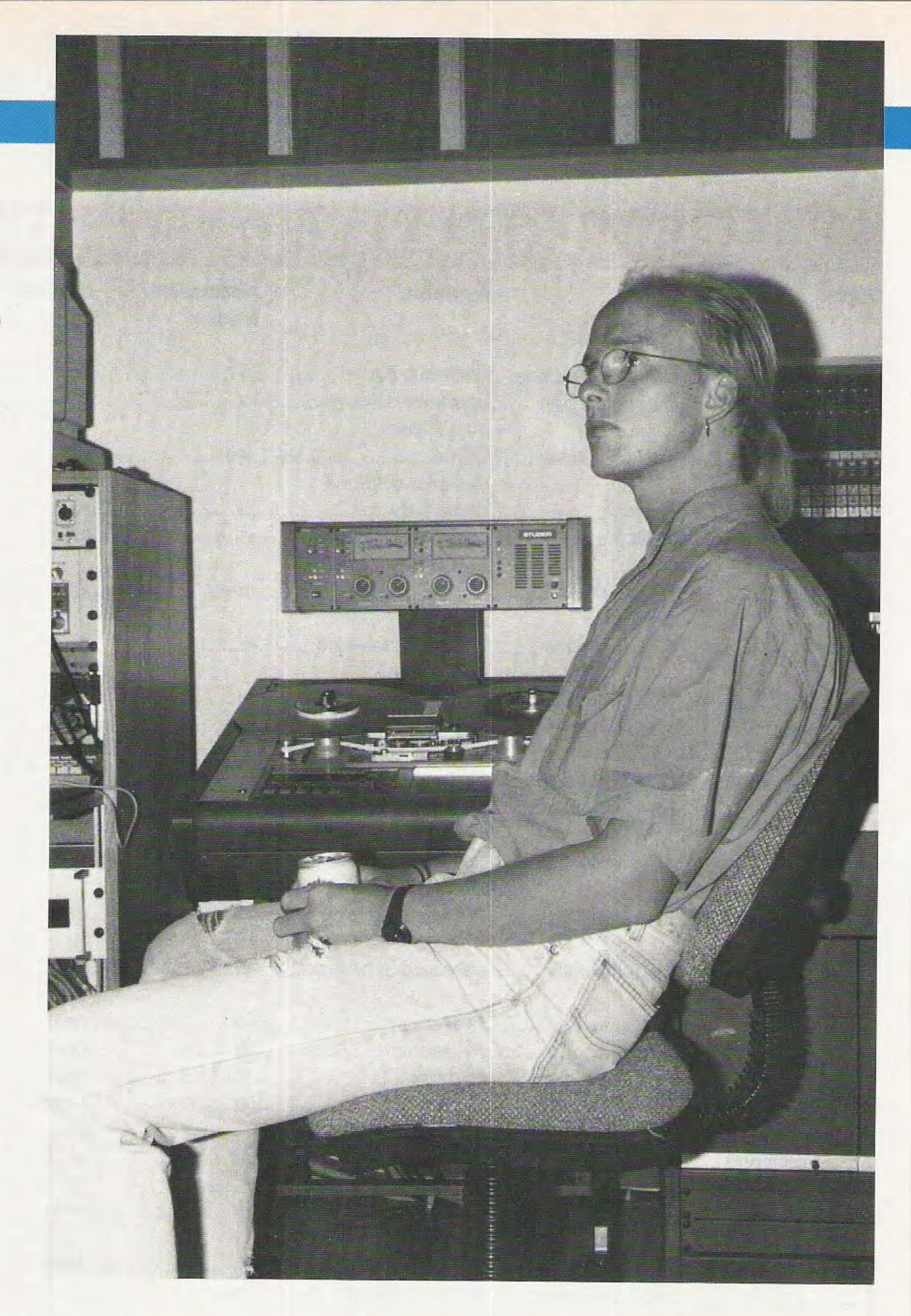
Vette ist die liebevolle Abkürzung für eine Corvette. Jagen Sie mit Ihrem Sportwagen durch das Stadtgebiet von San Francisco. Eine gute 3D-Perspektive und flüssige Animationen machen das Spiel zu einem absoluten Muß für jeden Autofan.
Gespannt kann man auch auf neue Simulationen sein, die in den nächsten Wochen auf dem Markt kommen werden und ebenfalls die Spielmöglichkeit für mehrere Personen bieten. So werden die Simulationen TORNADO von Digital Integration oder A-10 von Spectrum Holobyte weit über die reine Kommunikation hinaus gehen.
Abschließend geben wir noch eine Übersicht über die Head-to-head-Games, die für den Personal Computer verfügbar sind. Dabei kann natürlich nicht der Anspruch auf Vollständigkeit erhoben werden.
In der nächsten, abschließenden Folge unser Multiplayer-Serie wird auf die technische Seite der Head-to-Head-Games eingegangen, werden einige interessante Anregungen gegeben (Selbstbau eines Nullmodems) und einige zukünftige Entwicklungen aufgezeigt.

ALLE MULTIPLAYER-GAMES AUF EINEN BLICK

Spiel	Genre	Hersteller	Nullmodem/ Modem	Netzwerk	Miteinander/ Gegeneinander	Besonderheit
688 Attack Sub	U-Boot Simulation	Electronic Arts	ja	nein	ja/ja	Läuft auch auf XT und AT
A-10 Warthog	Flug Simulation	Spectrum Holobyte MicroProse	ja	ja	ja/ja	In Vorbereitung 2/93 (EBS)
Air Warrior	Flug Simulation	GEnie Multiplayer-Game	nein	ja	nein/ja	Nur über GEnie network erreichbar
Armor Alley	Strategie	Three Sixty	ja	nein	nein/ja	Einfach aber spannend
Classic Tetris	Strategie	Spectrum Holobyte MicroProse	ja	nein	nein/ja	Die Urform von Tetris
Battletech	High-Tech Simulation	GEnie Multiplayer-Game	nein	ja	nein/ja	Nur über GEnie network erreichbar
Crash Course	Auto Simulation	Spectrum Holobyte MicroProse	ja	nein	nein/ja	Identisch mit Stunt Driver
F15 Strike Eagle III	Flug Simulation	Origin	ja	nein	ja/ja	In Vorbereitung*
F-16 Combat Pilot	Flug Simulation	Digital Integration	ja	nein	nein/ja	Einfacher Flugsimulator mit EGA-Grafik
F-29 Retaliator	Flug Simulation	Ocean	ja	nein	nein/ja	Sehr schnelle Grafik
Falcon 3.0	Flug Simulation	Spectrum Holobyte MicroProse	ja	ja	ja/ja	Electronic Battlefield System (EBS)
Falcon AT	Flug Simulation	Spectrum Holobyte MicroProse	ja	nein	nein/ja	Vorläufer des Falcon 3.0
Flight Simulator 3.0	Flug Simulation	Microsoft Sublogic	ja	nein	ja/nein	Vorlaeufer des Flight Simulators
Flight Simulator 4.0	Flug Simulation	Microsoft Sublogic	ja	nein	ja/nein	Kann mit Tracon gekoppelt werden
Global Effect	Strategie	Millennium	ja	nein	nein/ja	Ökologische Szenarien
Global Conquest	Strategie	Millennium	ja	nein	nein/ja	Umwelt Simulation
Hard Drivin' II	Fahr Simulation	Domark	ja	nein	ja/nein	Rasanter Fahrspass
3-D Helicopter	Flug Simulation	Sierra	ja	nein	nein/ja	Eines der ersten Head-to-Head-Games
HQ-Command	Strategie	MicroProse	ja	ja	nein/ja	Simulation um die Weltmacht
Flight of the Intruder	Flug Simulation	Spectrum Holobyte MicroProse	ja	nein	nein/ja	Einfacher Flugsimulator mit EGA-Grafik
Knights of the Sky	Flug Simulation	MicroProse	ja	nein	nein/ja	Spielt im ersten Weltkrieg
Links 386 Pro	Golf Simulation	Access Software	nein	ja	nein/ja	Nur über Computer Sports Network ab 12/92 verfügbar
MicroProse Golf	Golf Simulation	MicroProse	ja	nein	nein/ja	In Vorbereitung*
MIG 29M Super Fulcrum	Flug Simulation	Domark	ja	nein	nein/ja	Flug über dem eisernen Vorhang
Populous	Strategie	Electronic Arts	ja	ja	nein/ja	Göttersimulation vom Feinsten
Populous II	Strategie	Electronic Arts	ja	ja	nein/ja	Göttersimulation vom Feinsten
Powermonger	Strategie	Electronic Arts	ja	nein	nein/ja	Der Nachfolger von Populous
Race Drivin'	Auto Simulation	Domark	ja	nein	nein/ja	Der Nachfolger von Hard Drivin'II
Rampart	Strategie	Electronic Arts	ja	nein	nein/ja	Strategie-Game mit Tetris-Idee
Red Baron	Flug Simulation	Sierra Dynamix	nein	ja	ja/ja	Nur über die CompuServe möglich
Stellar Emperor	Sights Fiction Simulation	GEnie Multiplayer-Game	ja	nein	nein/ja	Nur über GEnie network erreichbar
Stormball	Sport Simulation	Millenium	ja	nein	nein/ja	High-Tech Sport
Super Tetris	Strategie	Spectrum Holobyte MicroProse	ja	nein	nein/ja	High-Tech-Tetris
Tank	Panzer Simulation	Spectrum Holobyte MicroProse	ja	nein	nein/ja	Kommando über eine Panzerdivision
Tornado	Flug Simulation	Digital Integration	ja	ja	ja/ja	In Vorbereitung
Tracon II	Fluglotsen Simulation	Wesson International	ja	nein	ja/nein	Bis zu 16 FS4 anschliessbar
Tracon for Windows	Fluglotsen Simulation	Wesson International	ja	nein	ja/nein	In Vorbereitung*
Vette!	Auto Simualtion	Spectrum Holobyte MicroProse	ja	nein	nein/ja	3D-Simulation in San Francisco
Wordtris	Strategie	Spectrum Holobyte MicroProse	ja	nein	nein/ja	Eine weitere Tetris-Version

*** Funktionsumfang noch nicht bekannt**

Roger Goede, 22 Jahre, Entwicklung von Musik für die Starbyte Software GmbH Bochum, zur Zeit Freelancer u.a. für Blue Byte Software GmbH, Mühlheim, für PC, Super-NES und ATARI.



Roland LAPC 1

„Soundkarte?! Wozu? Brauch' ich nicht!"

Diese Worte oder ähnliche Aussagen aus dem Munde vieler Anwender hört man immer wieder. So eine Karte ist ja auch nur für diejenigen interessant, die ihren PC schon mal zum Spielen „mißbrauchen". Und wer macht das schon? Offensichtlich recht viele, denn die Industrie meldet von Monat zu Monat steigende Absatzzahlen und bricht alle Verkaufsrekorde immer wieder von neuem.

Wir wollen die Soundkarte aus ihrem Schattendasein befreien und am Beispiel der Roland LAPC 1 Soundkarte versuchen, für den Anwender, der selber basteln oder einfach nur zuhören will, ein wenig Licht ins Dunkel zu bringen. Oder beides.

Die Rolandkarte ist für den PC die wohl vielseitigste und qualitativ beste. Jede anspruchsvolle Software unterstützt diese Karte. Der Systemaufbau und die Sounds basieren auf dem Roland MT 32, einem älteren, bewährten Soundmodul, das auch heute noch weit verbreitet ist. Die Karte verfügt über 128 Sounds und eine komplette Rhythmussektion, die keine Wünsche offen läßt. Vom kompletten Drumkit bis hin zu einer Vielzahl an Percussioninstrumenten ist alles vorhanden, was das (Musiker-) Herz begehrt. Alle vorgegebenen Sounds gehören in verschiedene Kategorien. So stehen zum Beispiel mehrere Bläser und Streichersounds sowie Syntheziser und Effektsounds zur Verfügung. Um sich einen Eindruck über die Möglichkeiten und die Vielfältigkeit der Rolandkarte zu machen, sollte man unbedingt mal in solche Spiele

wie Monkey Island 2 oder SpaceMAX hineinsehen und hören. Es ist erstaunlich, in welchem Maße die Qualität eines Spieles steigt, wenn die angemessene Musik zur jeweiligen Szenerie auf den Bildschirm paßt. Teilweise ist das Ganze so perfekt gemacht, daß man sich wie im Kino fühlt. Bei manchen Spielen weitet sich der Ohren und Augenschmaus allerdings zum soundtechnischen (und leider auch preislichen) Overkill aus, weil die Entwicklerteams ab und an zwei Soundkarten bei der Musikentwicklung verwenden. Eine für die Musik und eine für diverse digitalisierte Effektsounds wie Explosionen oder Sprache (Soundblastercard). Roger Goede, ehemals Musikentwickler bei Starbyte Software und momentan als Freelancer unter anderem für Blue Byte Mülheim tätig, ist von den Möglichkeiten der Roland-Karte begeistert.

Aus der Sicht des Profis:

"Richtig Interessant wird die Anschaffung einer Soundkarte erst, wenn man seiner eigenen Kreativität freien Lauf lassen kann und selber versucht kleine musikalische Kabinettstückchen zu kreieren. Dazu braucht man kein musikalisches Genie zu sein. Man braucht nur die richtige Software. Mit einem kleinen Sequenzerprogramm hat man schon das Nötige zusammen, um loszulegen. Um die Vorgehensweise zu verdeutlichen, wollen wir einen Blick auf ein paar technische Details der Karte werfen. Um einen der großen Vorteile der Rolandkarte, die 32 Stimmen, zu verstehen, bedarf es einiger erklärender Worte. Dazu muß man einen Blick auf die einzelnen Sounds werfen. Jeder Sound auf der Karte ist aus mehreren (PCM-) Sounds zusammengesetzt. Wenn ein Sound auf der Karte also aus drei PCM-Sounds besteht, "verbraucht" er drei Stimmen, und zwar auch dann, wenn man auf einem angeschlossenen Keyboard nur eine Taste herunterdrückt. Die Karte kann also 32 gleichzeitig gespielte Stimmen verarbeiten.

So ist es beispielsweise möglich, mit einem Sequenzerprogramm mehrere Sounds gleichzeitig zu benutzen und nicht sofort an die Grenze der Stimmenauslastung zu geraten. Dieses passiert bei anderen Systemen relativ häufig, weil die zur Verfügung stehende Stimmenanzahl (meistens acht) sehr gering ist. Wer seine eigenen Kompositionen auf der Festplatte verewigen möchte, sollte sich ein kleines, midifähiges Keyboard zulegen. Das vereinfacht die Musikeingabe doch sehr, denn Noten per Mausklick in ein vorbereitetes Notenblatt am Bildschirm einzufügen, ist sicher nicht jedermanns Sache. Zur Not geht das aber auch, denn ein Keyboard nutzt herzlich wenig, da man auch noch ein Midiinterface benötigt. Wer jedoch ein oder mehrere midifähige Tasteninstrumente sein Eigen nennt, kann die Karte als vielseitigen Expander zusätzlich benutzen. Dann lohnt die Anschaffung der benötigten Midi Schnittstelle auf jeden Fall.

Reichhaltige Effectsounds

Ein tolles Feature der LAPC1 ist der Reverb (Hall). Es ist möglich, ein Musikstück mit verschiedenen Hall-Anteilen zu versehen. Das Hallgerät ist so konstruiert, daß es sehr einfach ist, die Länge und die Intensität eines gewählten Effektes zu steuern. Zur Steuerung dienen zwei Skalen von eins bis sieben, die nach Belieben so verändert werden können, bis der gewünschte Effekt erzielt ist. Ein Delay (Echo-Effekt) ist ebenfalls eingebaut. Damit besteht die Möglichkeit, die Musik zu doppeln oder zu verzögern, je nach Einstellung der Skalen. Leider ist es nicht möglich, mehrere dieser Funktionen gleichzeitig zu nutzen.

Effekt-Sounds sind auf der LAPC 1 ebenfalls vorhanden. Bei diesen Effekten handelt es sich um Samples, die neben den 128 Sounds auf der Karte fest installiert sind und separat abgerufen werden können. Vom Maschinengewehrgeratter und quietschenden Reifen, über Explosionen und Hubschraubergeräusche bis hin zu Applaus und quietschenden Frauen reicht die zur Verfügung stehende Palette. Es ist also möglich, ein kleines Musikstück mit Regen und Windgeräuschen atmosphärischer zu gestalten. Eine weitere Funktion dürfte vor allem für Tüftler interessant sein. Es ist möglich (mit der richtigen Software), die vorhandenen Sounds zu editieren, d.h. zu verändern. Dies ist allerdings kein leichtes Unterfangen. Wer sich noch nie mit Hüllkurven und Konsorten auseinandergesetzt hat, wird seine Schwierigkeiten haben zurecht zu kommen. Zwar sind die Editoren, die in Sequencer-Programmen enthalten sind, sehr übersichtlich und einfach aufgebaut. Das macht das Kreieren von neuen Sounds trotzdem nicht zum Kinderspiel. Wer also Lust und Zeit hat, sollte sein Glück versuchen. Vielleicht gelingt ja der ein oder andere geniale Sound.

Die richtige Software

Nachdem die benötigte Software ja nun oft genug angesprochen wurde, wollen wir uns jetzt etwas ausführlicher damit befassen. Am besten geeignet ist ein Programm, das mit der Karte Hand in Hand arbeitet. Ein dafür hervorragend geeignetes Programm ist der Sequenzer Ballade von Dynaware. Das Konzept paßt sich völlig den Anforderungen der Rolandkarte an. Die Oberfläche sieht aus wie ein kleines 10 Track Studio. Man kann problemlos in alle bereits angesprochenen Bereiche wechseln, wie z.B. in die Reverb Funktion oder den Noteneditor. Nach kurzer Zeit, nachdem man sich die Demotracks auf dem Programm angehört hat und staunt, was Karte und Programm alles können, kann man sich dann in die eigene Arbeit stürzen. Der größte Teil des Aufnehmens und Editierens spielt sich im sogenannten Songeditor ab. Über ein kleines Fenster, das aussieht wie der Funktionsapparat eines Tapedecks, steuert man Beginn und Ende der Aufnahme. Der Songeditor sieht aus wie ein großes Notenblatt, wobei an den Rändern Platz für zusätzliche Oberflächen ist. Zum Beispiel wird von hier das Klangprogramm gewählt oder Lautstärke und Panorama geändert. Alle diese Informationen werden am unteren Rand des Notenblattes vermerkt, so daß man während des Ablaufes der Musik stücke immer einen Überblick hat.

Die Cubase Referenz

Seit August 1992 ist das Sequencer-Programm schlechthin, Steinberg's Cubase, in der Version 1.0 für Windows auf dem Markt. Diese Software ist der Durchbruch im Bezug auf Musikherstellung mit dem PC. Auf dem ATARI gehört Cubase mittlerweile zum Standard. Auf den ersten Blick entspricht die Version für Windows von der Bedienung und den Features her, der ATARI-Version. Ein Blick auf die mitgelieferten Treiber zeigt, daß alle Standard-Sound-Karten, und natürlich auch die LAPC 1, unterstützt werden. Leider hatten wir noch keine Gelegenheit ein größeres Projekt mit dieser Software zu bearbeiten. Ich bin gespannt darauf."

Thomas Wendt ■

LESERBRIEFE

Die Reaktion auf unser erstes Leserforum stürzte uns in eine tiefe Glaubenskrise. Man kann einfach nicht glauben, daß das alles gewesen sein soll! Keine Zeit? Keine Lust? Trauen Sie sich nicht? Umso mehr freuten wir uns natürlich über die Wenigen die Zeit, Mut und Muse fanden, zu schreiben. Da nun der Anfang gemacht wurde, können hoffentlich auch Sie sich aufraffen, einen Leserbrief zu schreiben.

▼ERWISCHT

Ich halte gerade die erste Ausgabe Ihrer Zeitschrift in Händen und muß Sie loben. Für den vergleichsweise geringen Preis bieten Sie sehr viel! Etwas stutzig wurde ich bei einem Blick ins Impressum. Einige Namen kommen mir recht bekannt vor. Kann das sein? Machen Sie weiter so, und viele Grüße.

Jens Donkert

▲ Vielen Dank, daß unser Erstlingswerk Ihre Anerkennung gefunden hat. PC Games ist ein Kind des CT Verlages, der auch für andere Publikationen zur Verantwortung gezogen werden kann. Natürlich gibt es innerhalb des Verlages manchmal Überschneidungen der Aufgabenbereiche. Allerdings legen wir großen Wert darauf, daß PC Games nicht der Ableger einer anderen Zeitschrift ist, sondern ein eigenständiges Produkt!

▼UMSTEIGER

Zuerst möchte ich Sie zu Ihrer gelungenen Zeitschrift beglückwünschen. Doch ich habe auch einige (möglicherweise dumme) Fragen. Vor kurzem bin ich vom Amiga auf einen 386er umgestiegen. Da ich vom Amiga noch einige (sehr gute) Joysticks habe, möchte ich sie auch am PC weiterverwenden. Ist das möglich? Als erstes Spiel habe ich mir "Falcon 3.0" gekauft. Leider bringe ich es nicht zum Laufen. Der Verkäufer meinte, daß das an meinen Hauptspeicher liegt. Wie kann ich den möglichst ohne großen Aufwand erhöhen? Kann ich ohne erst groß eine Textverarbeitung zu laden (die ich noch nicht besitze) ein paar Zeilen auf meinen Drucker ausgeben? Ich hoffe Sie können mir weiterhelfen.

Lars Reckmann

▲ Ein Lehrer hat einmal gesagt, es gäbe keine dummen Fragen, sondern nur dumme Antworten. Aber nun zur Sache! Ihre geliebten Joysticks können Sie mit einer digitalen Joystickkarte weiterverwenden. Sie sollten sie in jedem guten Computerladen erhalten.
Zu Ihrer Frage mit dem Hauptspeicher: Wenn Sie von Festplatte booten, werden einige Befehle mitgeladen, die Sie zwar für "Falcon" nicht benötigen, aber die dennoch Speicher brauchen. Sie können das leicht umgehen, wenn Sie sich eine DOS-Diskette kopieren und aus der "autoexec.bat" alle unnötigen Anweisungen entfernen. Dann booten Sie mit dieser Diskette und laden das Spiel wie gewohnt von der Festplatte. So sollte es funktionieren.
Mit "echo [Blablabla] > prn" können Sie schnell einige Zeilen ausdrucken, wobei "Blablabla" für einen beliebigen Text steht.

▼UMWANDLUNG

Alle möglichen Bekannten habe ich schon gefragt, aber keiner konnte mir weiterhelfen. Sie als brandneue Zeitschrift geben sich hoffentlich mehr Mühe und beantworten meine Frage.
Lange Zeit arbeitete ich auf dem guten, alten C64. Nach dem Umstieg auf einen PC würde ich jedoch meine Grafiken weiterverwenden. Gibt es eine Möglichkeit, diese von C64-Disketten in den PC einzulesen?

Peter Lösel

▲ So gern wie wir möchten, können wir Ihnen leider keine einfache Lösung anbieten. Da das Diskettenformat von C64 und PC unverträglich sind, muß man sich da schon etwas



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
CP Verlag
Redaktion
PC GAMES
Leserbriefe
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

besonderes einfallen lassen! Denkbar wäre es, Ihren PC mit einem "Framegrabber" z.B. Screenmachine oder Videoblaster auszurüsten. An dessen Eingang für ein Videosignal kann man auch einen C64 anschließen und die Grafiken auf diesem "kleinen" Umweg einlesen. Das ist zwar weder eine einfache, geschweige denn eine preiswerte Möglichkeit, aber die Einzige die uns einfällt. Falls andere Leser hier mehr wissen, lassen wir uns gerne belehren.

CD

Dieses war also Ihr erster Streich? Gar nicht mal so übel! Das macht neugierig auf das, was da noch kommen mag. Was ich allerdings bei Ihnen ebenso vermisse, wie in anderen Zeitschriften, sind Berichte über CDs. Damit meine ich nicht die für die Stereoanlage, sondern die für den PC, da ich mir immer noch nicht im Klaren bin, ob sich die Anschaffung eines CD-Laufwerks zum gegenwärtigen Zeitpunkt schon lohnt.
Können Sie mir da einen Rat geben?

Klaus Helmer

▲ Der CD wird ohne Zweifel die Zukunft gehören! Auch die meisten Softwareschmieden werden auf CD produzieren. Brauchen sie doch keine Angst mehr vor den bösen, bösen Raubkopierern haben. Wer opfert schon eine komplette Festplatte für die Kopie eines Spiels? Zwar gibt es noch viele lieblose Diskettenumsetzungen für die CD, aber die ersten Programme, die auf Disketten nicht mehr zu realisieren wären, sind bereits auf dem Markt. z.B. "Danger hot stuff" von "Screen Artists", das eine wirklich umwerfende Demonstration der grafischen Möglichkeiten Ihres PCs liefert. 45 (!) Minuten Grafiken, Animationen und Sounds vom Feinsten. Oder "North Polar", die komplexeste Simulation, die uns bisher in die Finger gekommen ist. Und fast jede Woche werden es mehr. Wahrscheinlich werden wir auch in absehbarer Zukunft eine "CD-Ecke" einrichten. Allerdings wäre auch hier die Meinung der anderen Leser gefragt.



MAGERMIX

Ich hoffe, ich kann Sie auch mit Fragen belästigen, die nicht unbedingt etwas mit Spielen zu tun haben. Auf meinem 386er (2MB, 80 MB Festplatte) arbeite ich mit Windows. Leider stellte ich sehr schnell fest, daß meine Festplatte offensichtlich zu klein gewählt wurde. Kann ich Windows "abspecken", ohne Abstriche an seinen Funktionen zu machen?
Würden Sie mir eher zu Windows oder OS/2 raten?
In letzter Zeit lese ich immer öfter über Diskussionen, ob Windows ein eigenes Betriebssystem ist oder nicht. Möchten Sie sich nicht auch daran beteiligen?

Heinz Krumpholz

▲ Eigentlich würden wir am liebsten raten, eine größere Festplatte anzuschaffen und Finger weg von Windows. Aber wenn es gar nicht anders geht, kann man mit "del *.hlp" sämtliche Hilfsdateien löschen. Ob das sinnvoll ist, möchte ich nicht beurteilen, aber es bringt einige MBs. Auch können Sie im Systemverzeichnis alle Grafiktreiber (*.2gr), Kernel, DOS-Extender (dosx.exe) und DOS-Treiber (winoldap.mod) für den Standard Modus löschen, was zusätzlich für ein freies Plätzchen auf Ihrer Platte sorgt. Ein gutes Gewissen habe ich bei diesen Ratschlägen allerdings nicht.
Da OS/2 Unmengen von Speicherplatz und Rechenzeit verschlingt, kann ich Ihnen eigentlich nur den Rat geben:"Finger weg!"
Aus der Diskussion Betriebssystem ja/nein wollen wir uns raushalten. Das überlassen wir gern Anderen. Zudem liegt der Fall für uns ja auch klar auf der Hand: Kann man ohne DOS Windows installieren? Nein? Wie kann es dann ein Betriebssystem sein? Das sollte alleine lauffähig sein

INFORMATION

Ich bin seit kurzem stolzer Besitzer eines sogenannten "Personal Computers". Vorher hatte ich schon einige andere Rechner. Zuletzt einen Amiga 2000. Ich bin umgestiegen, weil ich auf dem Amiga außer Beckertext und Deluxe Paint andere gut Anwendungen, wie beispielsweise PC-Kosmos, Autoroutenexpress oder PC-Mensch wirklich vermißt habe. Commodore degradiert den Amiga mehr und mehr zum Nachfolger des 64ers und damit zur reinen Spielkonsole. Das ist mir aber nicht genug. Viele meiner Freunde denken genauso und tragen sich sogar mit dem Gedanken das System zu wechseln. Bei den fallenden Hardwarepreisen ist das schließlich auch kein Wunder. Immer mehr Spielesoftware erscheint zuerst für den PC. Die Entscheidung fiel mir aber trotzdem nicht leicht. Als ich nun in der letzten Playtime auf die Vorankündigung eines PC-Spielemagazins mit Diskette stieß, war das wie Weihnachten und Ostern zugleich!
Nachdem ich nun das erste Heft durchgelesen und die Diskette ausprobiert habe, möchte ich noch etwas Lob und Kritik loswerden:
Beibehalten solltet Ihr auf jeden Fall die Rubriken Specials, PD, Shareware und Hardware. Die letzten drei findet man in anderen Zeitschriften nur selten oder gar nicht. Das hebt Euch von der breiten Masse wesentlich ab!
Weniger begeistert war ich von Euren Bewertungskästen. Hey, Ihr seid eine Gamezeitschrift und kein Börsenblatt. Von entscheidender Wichtigkeit sind für mich Angaben, wie "Handbuch in Deutsch" oder "Spiel in Englisch". Vielleicht lassen sich Eure Bewertungskästen ja um diesen Punkt erweitern.

Klaus Radke

▲ Es ist schon wahr, daß der Amiga in Sachen Anwendersoftware ein wenig stiefmütterlich behandelt wird. Das darf man aber auf keinen Fall dem Hardwareproduzenten Commodore in die Schuhe schieben. Es liegt schlicht und ergreifend daran, daß die Herren Softwareproduzenten die Qualitäten eines leistungsstarken PCs besser zu nutzen wissen. Was die Gestaltung unserer Bewertungskästen angeht, nehmen wir Ihre Kritik dankend entgegen und versuchen Menschenmögliches, um sie weiter zu verbessern.

CHARTS

Hier finden Sie die aktuellen Verkaufs-Charts, die repräsentativ für die gesamte Bundesrepublik monatlich von media control ermittelt werden. Darüberhinaus sind hier die PC Games Wertungen nach Spielgenres aufgeführt, die monatlich aktualisiert werden.



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.

- **The Lost Files of Sherlock Holmes**
  Das detektivische Meisterstück
- **The Legend of Kyrandia - Book One**
  Das Fantasy-Adventure für Einsteiger
- **Dynablaster**
  Das bombigste Multiplayer-Spektakel
- **Gobliins 2 - The Prince Buffon**
  Der witzigste koboldianische Knobelspaß
- **The Summoning**
  Die Magiesystem-Renaissance



Summonings revolutionäres Magiesystem gleicht einer Gebärdensprache.

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action

Spiel	Wertung
Dynablaster	75%
Grand Prix Unlimited	74%
Mantis	71%
First Samurai	71%
Rampart	70%

Adventure

Spiel	Wertung
The Lost Files of Sherlock Holmes	86%
The Legend of Kyrandia - Book One	77%
Leather Goddesses of Phobos 2	72%
Lure of the Temptress	68%
Laura Bow II	59%

Denkspiel

Spiel	Wertung
Gobliins 2 - The Prince Buffoon	83%
Push Over	81%
HK Mahjong pro	81%

Strategie

Spiel	Wertung
Mega Lo Mania	81%
Laser Squad	80%
Crisis in the Kremlin	75%
Siege	72%
Special Forces	71%

Simulation

Spiel	Wertung
B17 Flying Fortress	69%
Birds of Prey	64%

Rollenspiel

Spiel	Wertung
BAT II	92%
The Summoning	82%
Darklands	79%
Prophecy o. t. Shadow	68%
The Two Towers	62%

Sportspiel

Spiel	Wertung
Links 386 pro	93%
Hardball III	85%
TV Sports Boxing	81%
NFL	71%
Carl Lewis Challenge	64%

Wirtschaftsimulation

Spiel	Wertung
1869	74%
Multi Pl. Soccer Man.	26%

Textadventure

Spiel	Wertung
Hexuma	65%

Beat ´em Up

Spiel	Wertung
Double Dragon III	33%

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von Media Control

1 (1) **Der Patrizier**
(Ascon/2. Monat)

2 (4) **Monkey Island II**
(Lucasfilm/9. Monat)

3 (3) **Indiana Jones IV**
(Lucasfilm/3. Monat)

4 (2) **Das Schwarze Auge**
(Attic Software/3. Monat)

5 (10) **Airbus A320**
(Thailon/5. Monat)

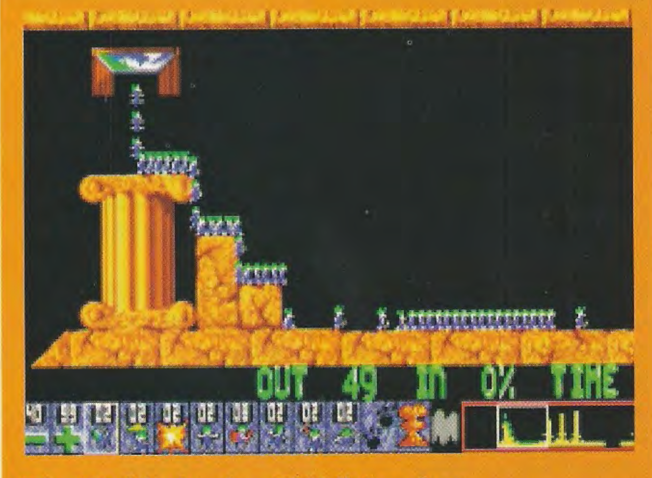
6 (5) **Civilization**
(Microprose/9. Monat)

7 (9) **Wing Commander II**
(Origin/11. Monat)

8 (6) **Bundesliga Man. Prof.**
(Software 2000/10. Monat)

9 (8) **Falcon 3.0**
(Spectrum Holo./7. Monat)

10 (12) **Lemmings**
(Psygnosis/13. Monat)



Die Rückkehr der Wühlhörnchen. Ein Zwischenhoch der Lemminge vor der Veröffentlichung des zweiten Teils.

Die PC Games Coverdisk 11/92

So geht`s...

Gobliins 2 - The Prince Buffoon kann nicht von der Diskette gespielt werden, muß also auf Ihrer Festplatte installiert werden. Gehen Sie dazu bitte folgendermaßen vor:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.
2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit folgendem DOS-Befehl:
   cd b: (+ Entertaste)
   oder: **cd a: (+ Entertaste)**
   je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.
3. Nun können Sie "Gobliins 2" mit der Befehlseingabe von:
   install (+ Entertaste)
   auf Ihrer Festplatte installieren.
4. Um das Spiel zu starten, folgen Sie den Anweisungen des Programms.

Wir übernehmen Garantie,...



daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Hinweis

Aus Zeit- und Kostengründen wird jede Coverdisk von uns nur soweit bespielt, wie Daten auf der Diskette vorhanden sind. D.h. leere Tracks werden nicht kopiert und somit auch nicht formatiert. Folglich treten beim Testen der Coverdisk auf leeren (unformatierten) Spuren Fehlermeldungen auf, die jedoch keinen Einfluß auf die Funktionsfähigkeit der Programme haben. Da aus diesem Grund kein verfügbarer (sprich formatierter) Platz mehr auf der Diskette vorhanden ist, können auch keine weiteren Daten auf ihr gespeichert werden, was wiederum zu Fehlermeldungen führen würde.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 11/92

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
Postfach
8500 Nürnberg 1

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname:____________________

Straße, Hausnummer:____________________

PLZ, Wohnort:____________________

Fehlerbeschreibung:____________________

Erstmalig in der deutschen Games Magazine Landschaft!

Jetzt aber ...

Dieser Titel soll in Zukunft eine Rubrik kennzeichnen, in der wir Ihnen die Möglichkeit bieten wollen, aktiver als bisher in einem Computerspiele-Magazin zu Wort zu kommen.

Wie objektiv können Computerspieletests denn überhaupt sein? Eine Frage, an der sich wahrlich die Geister scheiden können. Wir als Redaktion, die sich mit Computerspielen mehr oder weniger hauptberuflich beschäftigen, glauben aufgrund intensiver Auseinandersetzung und daraus resultierender Erfahrung und Überblick, in gewissem Maße dem Anspruch einer objektiven Beurteilung gerecht zu werden. Doch was denkt der Leser über unser Review XY? Ist die Sicht der Dinge einseitig? So sind wir auf den Gedanken gekommen, auch einmal den Leser in die Spielbewertung miteinzubinden. Mit dem "Backflash".

Backflash leitet sich vom englischen Wort "flashback" ab, was soviel wie "Rückblende" bedeutet. Auf dieser Seite soll in Zukunft genau eine solche Rückblende stattfinden. Und zwar eine aus der Sicht des Lesers. Das heißt, im Backflash sollen Sie die Möglichkeit haben, Computerspiele zu beurteilen. Eine einmalige Sache bisher.

Der Ablauf soll sich folgendermaßen gestalten: Egal, was Sie sich in letzter Zeit an Spielsoftware geleistet haben (wenn das Programm nicht gerade älter als 2 Monate ist), Sie versuchen darüber einen Spieletest zu schreiben, etwa in gleicher Art, wie eines unserer Reviews von einer Seite Umfang. Natürlich sollten Sie auch unser Bewertungssystem verwenden, um Ihren Spieletest in Beziehung zu unserem zu setzen. Bitte fügen Sie am Ende des Textes bitte Ihre genauen Einzelwertungen auf. Den Artikel schicken Sie dann bitte als einfache ASCII-Datei mit einer kurzen Notiz zu Ihrer Person und einem Foto von sich an uns, und wenn Sie Glück haben, können Sie in einer der nächsten PC Games Ausgaben "Ihren" Spieletest finden.

Wir finden, daß das eine tolle Sache werden kann, wenn die Leser wirklich einmal für sich selbst schreiben können. Anzumerken wäre vielleicht noch, daß Ihre Artikel sicherlich keine Kontrollinstanz sein sollen, aber auch für uns könnten sich ja daraus neue Eindrücke und interessante Aspekte ergeben. Für´s erste Mal wünschen wir viel Spaß in der neuen Redakteursrolle und diese Chance sollten Sie wirklich nutzen!

Christian Müller ■

Wenn Sie sich und Ihren Artikel auf dieser Seite wiederfinden wollen, schicken Sie bitte folgendes:

1. Die ASCII-Datei eines Testberichts auf Diskette über ein Spiel, das Ihnen besonders gefällt und das nicht älter als zwei Monate ist (Umfang ca. 3.000 Zeichen).
2. Ein Bild (Paßfoto o.ä.) von Ihnen mit einer kurzen Beschreibung zu Ihrer Person.
3. Das alles an die Redaktionsadresse senden:

CT Verlag
PC Games
"Backflash"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60



The Prince Buffoon

Diesmal konnten wir für Sie einen exklusiven Knüller ergattern. Die spielbare Demoversion der brandneuen Fortsetzung des Knobelspektakels Gobliiins. Unsere kleinere Ausgabe des bald erhältlichen Coktel Vision Produktes wartet dennoch mit allerlei Features auf.

Unter dem **Diskettensymbol** können Sie Spielstände speichern (save), laden (load), das Programm verlassen (quit), ein kurzes Impressum abfragen (version) und sich den derzeit noch verfügbaren Arbeitsspeicher anzeigen lassen (memoire).

Das **Jokersymbol** erlaubt Ihnen in der Vollversion, sich an bestimmten stellen im Spiel Tips zur Lösung eines Problems geben zu lassen. In der Demoversion ist das leider nicht möglich.

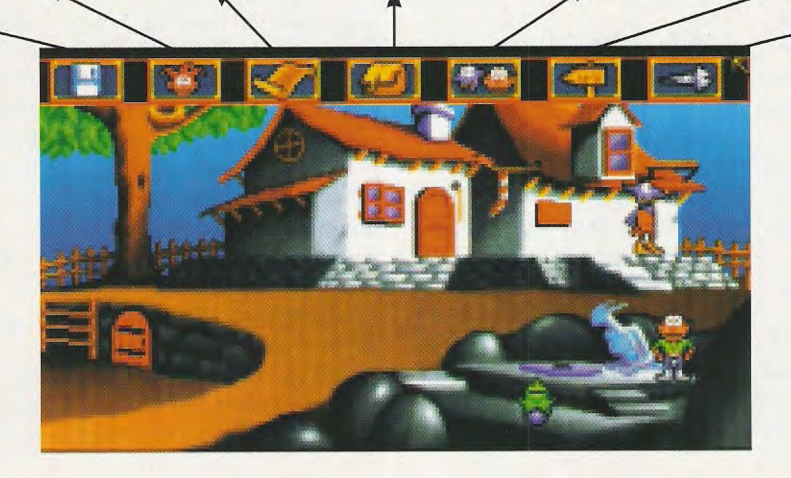
Die **Schriftrolle** gibt Ihnen über ein Note-Pad die Möglichkeit, sich Notizen zu machen.

Der **Rucksack** gibt Ihnen eine Auflistung der Gegenstände, die Fingus und Winkle bisher ergattern konnten und mit sich herumtragen. Diese Funktion ist auch über die rechte Maustaste zu erhalten.

Mit den **Portraits** der Gobliins können Sie anwählen, welche Figur Sie steuern möchten. Dies erreichen Sie aber auch durch direktes Anklicken im Spielbildschirm.

Über den **Wegweiser** können Sie auf schnellem Wege zwischen den erreichbaren Orten hin- und herschalten.

Über das **Schraubensymbol** können verschiedene Optionen wahrgenommen werden.



Nach dem Starten erscheint zuerst ein Menübildschirm, in dem Sie in der Vollversion alle Konfigurationsparameter Ihres PCs eingeben können. In der Demoversion können Sie lediglich verschiedene Soundausgabemedien anwählen. Vorrausgesetzt werden eine VGA-Karte und eine Microsoft kompatible Maus. Über die Returntaste speichern Sie diese Einstellungen ab und gelangen zum Introbild.
Nun sehen Sie die beiden Spielfiguren, die Gobliins Fingus und Winkle etwas betreten in der Landschaft stehen. Das eigentliche Ziel des Spiels ist es, alle erhältlichen Informationen und Gegenstände so miteinander zu kombinieren, daß Fingus und Winkle Zugang zu den nächsten Levels erhalten. Dabei ist es aber von höchster Wichtigkeit zu bedenken, daß die beiden höchst unterschiedliche Charaktere sind. Fingus, die Stupsnase, ist der etwas Vorsichtigere der Beiden. Er eignet sich am besten dafür, irgend etwas zu berühren, zu drücken, zu ziehen, zu betätigen, auszuführen. Winkle, die Langnase, hingegen ist der echte Praktiker. Er nimmt alles in die Hand, versucht alles, was nicht niet- und nagelfest ist mitzunehmen. Anfangs stehen sich die zwei eher etwas im Weg herum, aber Sie werden merken, daß Sie ein geniales Paar vor sich haben.
Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm gleiten lassen, werden Sie merken, daß anklickbare und verwendbare Gegenstände oder Personen namentlich in einer Textzeile erscheinen. Am oberen Bildschirmrand erscheint eine Menüleiste deren Funktionen am nebenstehenden Bild erklärt werden.





Installations- und Startanweisungen auf Seite 84

Legends of Valour

Legenden ü



US Gold bastelt gerade an einem neuen, beeindruckenden Rollenspiel. Beeindruckend aufgrund seiner Komplexität auf der einen und seinen unzähligen Gags auf der anderen Seite.

Alles fängt, wie so häufig bei Rollenspielen, mit der Charakterauswahl an. Erste Besonderheit: Es besteht durch modernste, kosmetische Auswahlverfahren, die Möglichkeit, sich eine "zweite" Haut zu erstellen. Die Bandbreite der Körperstatur bewegt sich so zum Beispiel von klein bis groß nach dick, dünn oder sportlich. Daß es auch in Legends of Valour wieder das gesamte Rollenspieler-Charakter-Spektrum gibt, bedarf wohl keiner weiteren Erwähnung. Von den Elfen bis zu den Zwergen sind wieder alle dabei. So wirkt das Spiel doch gleich viel persönlicher.

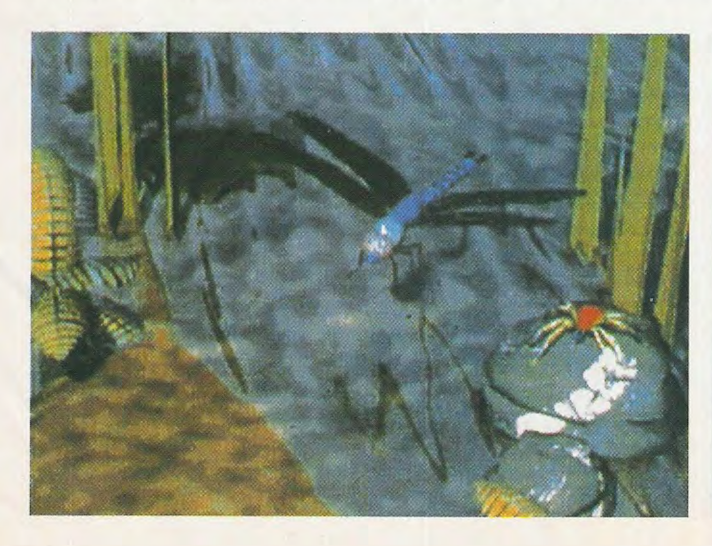
Pestbeulen in Echtzeit

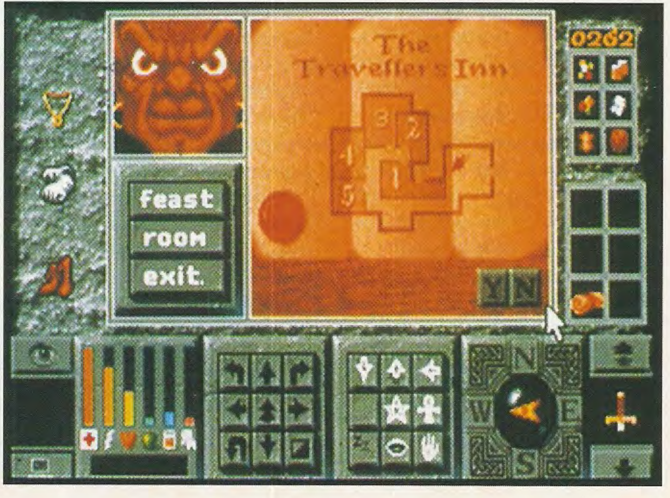
Folgend steht dann die Entscheidung an, ob man sich in Echtzeit durch die von der Pest befallenen Stadt kämpft oder der kosmischen Gezeitenspirale einen leichten Kick gibt. Und für alle weniger erfahrenen Rollenspieler oder gar Genrefremde, gibt es den Anfängermodus, der den Einstieg sichtlich und merklich vereinfacht.

Angefangen hat das ganze Schlamassel mit einem Brief von Gareth, gekoppelt mit dem tragischen Tod Ihres Vater, was Sie aus der Idylle des ländlich-beschaulichen Dorflebens herausreißt und in die große, weite, ungemütliche Welt hinaustreibt. Erklärtes Ziel: Ein Händler zu werden. Etwas, auf das man stolz sein kann.
Ziel und gleichzeitig Ende der Wanderschaft ist die bereits erwähnte Stadt Mitteldorf mit der unangenehmen Infektionskrankheit, manche sagen auch Seuche. Warum Ende? Nun ja, reinkommen kann hier freundlicherweise jeder, mit dem Herausgehen hapert es jedoch ein wenig. Feiner Zug. Doch erleichtert uns dies natürlich auch die Aufgabe, da es den Aktionsradius, in dessen Umfeld sich die Lösung des Problems zu befinden hat, ziemlich genau einkreist.

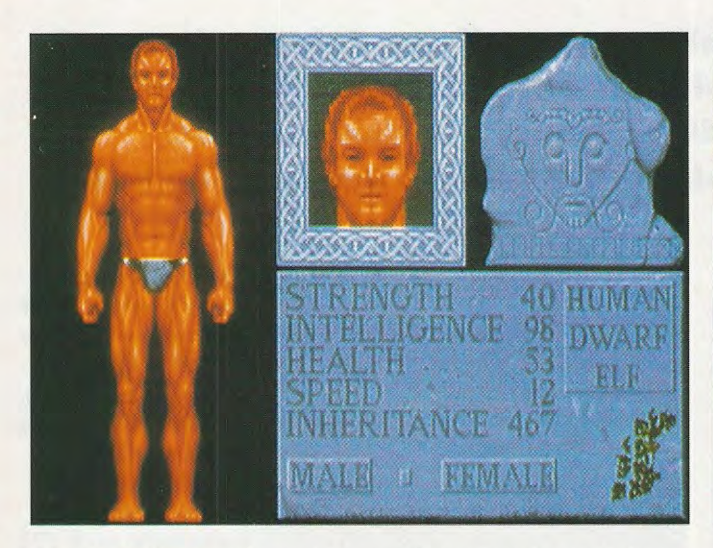
Für Technik-Gourmets und Grafik-Feinschmecker

Ein übersichtliches „Cockpit" gibt uns Aufschluß über alle wichtigen Daten und Fakten.





ber Nacht?





Es enthält ebenso, wie es sich für ein anständiges „Cockpit" gehört, die Steuereinheit. Mit dieser kann man nun in nahezu brillianter Art und Weise durch die Stadt scrollen. Technische Leckerbissen sind dabei die als beispielhaft zu bezeichnende Zoomfunktion sowie solche Leckereien wie der Blick durch Fensterscheiben.
Erste tiefgreifende Aufgabe, ist die Organisation einer Übernachtungsmöglichkeit. Sollte eine solche nicht gefunden werden, wäre man genötigt, die Nacht im Freien zu verbringen. Abgesehen vom romantischen Aspekt, könnte man sich doch am nächsten Tag ein wenig beraubt vorkommen. Nicht gerade hilfreich, wenn man es doch eigentlich zu etwas bringen will.
Sollte die Nächtigungsfrage geklärt sein, gilt es dem Energiepegel etwas Gutes zu tun. Also: Speis und Trank sind angesagt. Und wem Brain-Burger dann doch etwas zu zäh sind, der kann sich ja ganz auf den alkoholisierten Madensaft stürzen.



Detailreiches Umfeld

Doch Vorsicht. Wer nicht torkelnd nach Hause wanken möchte, sollte sich ob der Menge Gedanken machen, die er gedenkt sich einzuflößen. Außerdem sind solche Situationen nicht gerade die beste Ausgangsposition, um sich mit Stadtwächtern oder Werwölfen herumzuschlagen. Vielleicht sollte man doch lieber versuchen, sich beim Käferrennen ein paar Kröten hinzuzuverdienen.
Und wenn es Ärger geben sollte: Zuschlagen. Körpergerecht sieht man dann „seine" Hand hervorschnellen und hoffentlich die erwünschte Wirkung erzielen. Wenn nicht, nun ja, kann passieren. Dann schleppt man sich eben zum Doktor. Alternativen bestehen eigentlich nur zwischen billig und schlecht, teuer und vielleicht besser.
Man kann schon erkennen: Legend of Valour besticht durch Komplexität und Detailliebe, durch Spielspaß und Spielbarkeit. Vom Feinsten.

Thorsten Szameitat ■







Tornado

Euro Jäger

Eines der populärsten Kampfflugzeuge dieses Jahrhunderts war Namensgeber und Vorbild für eines der neuesten Produkte von Digital Integration. Einer Firma, die sich das Wort Innovation groß und deutlich auf ihre Fahne geschrieben hat.

Als englischer Publisher einiger namhafter französischer Softwarefirmen und Dachunternehmen von Action Sixteen, einem der erfolgreichsten Budget Lables für PC und Amiga, wird leider immer wieder einmal vergessen, daß auch hervorragende und qualitativ hochwertige Eigenproduktionen zum Label gehören und zum Erfolg der Firma beitragen.









Für die Entwicklung dieser pfeilschnellen Flugsimulation, nahm Digital Integration flugerfahrene Tornado-Piloten unter Vertrag. Deren Detailkenntnis und Hintergrundwissen ersparten dem Softwarehaus monatelange Recherchen.

Auf die Frage: "Warum wählten Sie gerade einen Tornado als Herzstück Ihrer neusten Kampfflieger-Simulation?", antwortete Dave Marschall, DI-Manager: "Ein Tornado ist die gelungenste Symbiose aus den Faktoren Schnelligkeit und Feuerkraft. Aus diesem einzigen Grund haben wir den von der British Aerospace gebauten und unter anderem von der bundesdeutschen Luftwaffe eingesetzten Tornado ausgewählt.".

Piloten unter Vertrag

Für die Umsetzung und Realisation des Tornado-Projektes, wurden dann "Orginal-Tornado-Piloten" unter Vertrag genommen, die ihre eigene Flugerfahrung und ihr Wissen in das Spiel mit einbringen sollten. So gewährleistet man den Ausschluß laienhafter Fehler und Mißverständnisse und verkürzt aufgrund der wegfallenden Recherche die Gesamtproduktionszeit. Eine heute schon fast bei allen größeren Flugsimulationen gängige und lobenswerte Vorgehensweise. Mit dem eigens von Digital Integration entwickelten "Inhouse 3D System", ist es in beeindruckender Weise gelungen, ein in dieser Art bisher noch nicht dagewesenes Landschaftsszenario zu entwerfen und zu realisieren. Flüsse, Straßen, Brücken, Hangars, Flughäfen und Fabriken findet man in loser Reihenfolge allerorts. Und entdecken kann man diese ganze Welt auch hervorragend zu zweit. Pilot und Navigator bilden für sich ein Team und teilen sich verständlicher Weise die orginalgetreue Flugzeugsteuerung.

Himmlische Nachtflüge

Das Repertoire der realisierbaren Flugkünste reicht von einfachen Spiralen bis zu Loopings mit feinster Grafikanpassung. Von gezielten Zielangriffen über Einzelmissionen, bis hin zu übergreifenden Missionsverknüpfungen reicht die Missionsauswahl. Dazu gehört natürlich auch ein Nachtflugmodus durch den Sternenhimmel und wetterbedingte Schlecht-Sicht-Flüge. Beim ersten Probeflug machte die Lenkung einen sehr leichten und sicheren Eindruck, waren alle Manöver schnell und sicher zu realisieren. Das Scrolling war seicht und flüssig, das Fliegen somit ein Genuß.

Alle Funktionen waren leicht zu bedienen und zu finden. So macht auch einfaches herumdüsen schon Spaß, wobei dies nicht an die wirklichen Combatsequenzen heranreicht. Man sieht, gute Flugsimulationen müssen nicht immer US-amerikanische Flugzeuge zum Ihnhalt haben, um Spaß und Spannung auf den Screen zu bannen.

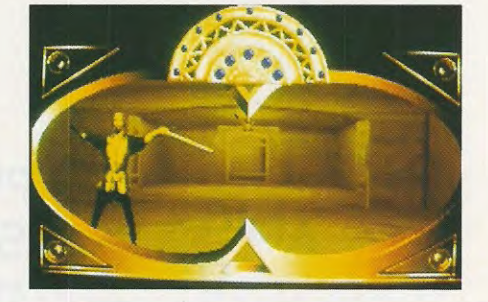
Thorsten Szameitat ■



Das Spiel über bereits vergess

Das Jahr 1492 war der Anfang vom Ende einer der bis dahin am höchsten entwickelten Kulturen der Menschheit. Nahezu alles war in dieser Kultur bereits entdeckt, das Wissen um die Natur unerreicht. Nur eine Kleinigkeit wurde vergessen oder zumindestens nur ungenügend durchdacht.







Die Herstellung und der Gebrauch von Schießpulver. Ein verhängnisvoller Fehler, wie man schon sehr schnell und auch schmerzhaft feststellen mußte. Die Eroberer, ihres Zeichens iberische Söldner der unangenehmsten Sorte, sprich "Wähler" zwischen Himmelfahrtskommando oder moderigen Gefängnismauern, traten Rechte und Kultur der Inkas mit Füßen und vollzogen mit ihren Gewehren in nur wenigen Monaten die völlige Zerstörung der Errungenschaften mehrerer Jahrhunderte.

Cortez und Pisarro leisteten ganze Arbeit

Alles was uns geblieben ist, ist die Mystik, die nach wie vor mit dem Namen der Inkas in Verbindung gebracht wird. Und genau diese mystische Aura war es dann auch, die Yannick Chosse, der Projektleiter und Grafiker, im Rahmen seiner Mexiko/Peru Expidition auf die Idee zu Inca brachte. Grundlage für das gesamte Spiel, welches als Space-Adventure konzipiert wurde, waren eigenhändig erstellte Fotoaufnahmen, Momentaufnahmen, die viele seiner Eindrücke über das Land und die Leute eingefangen haben. Leider gingen durch die hohe Luftfeuchtigkeit auch viele Aufnahmen verloren, so daß nur eine eingeschränkte Auswahl für das Spiel verwendet werden konnte.

Inca soll, so ist es geplant, als interaktiver Film die Zeit dieser Zivilisation mit modernen Raum/Zeit-Zonen verbinden. Trotzdem soll Inca keine geschichtliche Aufarbeitung dieses Teils der Menschheitsgeschichte darstellen, sondern in erster Line ein fesselndes Spiel darstellen.

El Dorado, der indianische Messias

Als Spieler schlüpft man in die Rolle von "El Dorado", dem möglicherweise Auserwählten, die Welt von der Vorherrschaft des Schreckens, den Eroberern, zu bewahren. Mit Hilfe eines großen Tumis, dem Inka-Erkennungszeichen, gilt es, drei Edelsteine, die im gesamten All verstreut sind, aufzuspüren und in die entsprechenden Halterungen einer Inka Statue einzusetzen.

Inca ist eine gelungene Verknüpfung zwischen realer Geschichte und Science Fiction.

Fantastische 3D-Grafiken, sowie ein eigens zum Spiel komponierter Soundtrack, sorgen für ein ideales Umfeld, um sich dann ganz und gar den Knobel- oder Action-Teilen hingeben zu können. Zu Beginn ist die Steuerung, gerade im Raumgleiter, noch sehr gewöhnungsbedürftig, macht aber nach einiger Zeit des Herumprobierens schon mächtig Spaß.

Die Grafiken sind, trotz ihrer düsteren Stimmung, detailliert und mit verschiedensten Farbeffekten und Verläufen versehen. Goldgelb ist die dominierende Farbe, die man auch als Hauptbestandteil auf der Verpackung wiederfindet.

eine ene Kultur

Inca

CD-Rom prädestiniert

Desweiteren schwebt bei Coktel Vision im Moment die Überlegung im Raum, ob es nicht Sinn machen würde, den wirklich guten Soundtrack seperat auf CD herauszubringen. Sicherlich hilfreich, da einen Monat nach der PC-Version, die übrigens um die 20 MB auf der Festplatte belegen wird, schon die CD-Rom Version auf den Markt kommt. Ebenfalls in Planung: Die CD-I Version für Phillips. Mit der PC-Version rechnen wir Ende Oktober, CD-Rom im November und CD-I im Januar. Preislich wird man beim PC mit ca. DM 130,- rechnen müssen, was in Anbetracht des Gegenwertes sicherlich nicht überteuert sein dürfte.



Yannick Chosse, Projektleiter und Grafiker von Inca.

Einziger Wermutstropfen bei der derzeitigen Version: In einer Actionsequenz wird auf digitalisierte Menschen geschoßen. Technisch brilliant, menschlich fragwürdig, auch wenn die Gegner "nur" eliminiert werden.
Auf jeden Fall schickt sich Inca an, bei gleichbleibender Qualität, ein Aushängeschild für Coktel Vision zu werden.

Thorsten Szameitat ■



Macht und Magie

WEEN the Prophecy

Altern ist nicht nur ein Laster der Menschen, es bleiben auch Zauberer davon nicht verschont. Und mit dem Alter schwinden langsam aber sicher immer mehr Kräfte. Kräfte die ein ganzes Zaubererleben im Dienste des Guten oder des Bösen standen.

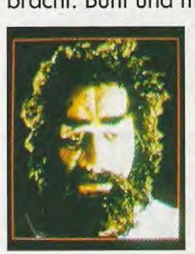
Wäre es um letzteres sicherlich nicht gerade schade, kommt man bei guter Magie schon ins Grübeln. Denn was wird sein, wenn er nicht mehr ist. Er ist Okharm, seines Zeichens Zauberbergreis. Sein ganzes Leben hat er in den Schutz des friedlichen Königreichs der Blue Rocks gelegt. Doch nun, da er älter und schwächer wird, klopfen schon die Krallen des Kraal leise an die Tore des Reiches.





Das Böse lauert immer und überall.

Es liegt nun an Ween, Okharms Enkel, dem Spuk ein Ende zu bereiten und dem üblen Kraal die Krallen zu schneiden. Wie nicht schwer zu erraten ist, schlüpft der Spieler in die Rolle des erwähnten Ween. Abwechselnd wird nun zwischen feinen Computergrafiken und animierten Videobildern hin und hergeschaltet. In diesen Videosequenzen haben sich einmal mehr die Programmierer selbst ins Spiel eingebracht. Bunt und mit großen, zum Teil aber etwas lieb- beziehungsweise einfallslosen Sprites, füllen die Grafiken den gesamten Screen, verschenken keinen Platz für die diversen Anzeigen.



Coktels Adventure wird uns in eine fremde, eigenartige Welt führen, in der sogar Zauberer Altersprozessen unterworfen sind.

Wer Fantasiebilder mag, der wird an Ween seine helle Freude haben. Die Bilder dieser Seite geben dazu einen ersten Eindruck, der durch die stimmungsbetonten Musikstücke noch herausgestrichen wird.
Wie bei den meisten Coktel Vision Titeln, wird es auch für Ween eine PC CD-Rom Version (November`92), so wie eine CD-I Umsetzung geben. Jedoch ist man auch hier wieder bemüht, die speziellen Möglichkeiten der einzelnen Technologien voll auszuschöpfen und nicht nur eine Umsetzung zu produzieren. Sicheres Indiz für dieses Bestreben ist die Tatsache, daß an allen Versionen parallel gearbeitet wird.

Thorsten Szameitat ■



KGB
Agentenfilz

Wer dahinter etwas streng Vertrauliches vermutet, liegt richtig.



Eigentlich hat der Zahn der Zeit (welch seltsame Redewendung) das Spiel in Punkto Aktualität schon aufgefressen oder vielleicht doch nicht. Wer kann heute schon genau sagen, wie weit die Verflechtungen des ehemaligen Geheimdienstes der UdSSR noch bestehen und in wieweit nicht doch noch aus dem Untergrund heraus gearbeitet wird. Wahrscheinlich wissen es noch nicht einmal die, die es eigentlich wissen sollten.

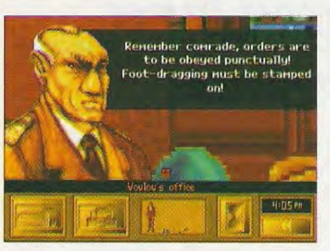
Korruption und Intrigen

Diese Geschichte spielt ungefähr zur Zeit des August-Putsches, also einer Zeit, in der die Rolle des KGB noch undurchsichtiger als sonst schien und von der heute immer noch keiner so genau weiß, wer mit wem, wann, warum und wie weit gemeinsame Sache gemacht hat und welche Deals gedreht wurden. Es ist Ihr erster Arbeitstag im sagenumwobenen Moskauer Hauptquartier des KGB und irgendwie kommt Ihnen das ganze hier schon gleich von Anfang an nicht so ganz geheuer vor. Es verstärkt sich das Gefühl, daß Korruption (oder vielleicht sogar Bestechung?!) hier kein Fremdwort ist. Fragen führen nur zu noch mehr Fragen (erinnert vehement an die Schulzeit).

Rewind Funktion

Das alles wurde in eine filmreife Storyline verpackt, angereichert mit jeder Menge Verwicklungen und Intrigen. Mit der intuitiven Iconsteuerung sollte selbst der ungeübteste Spieler zurechtkommen. Und für die besonders wichtigen Stellen gibt es die "Rewind-Funktion", mit der das Ganze nochmals wiederholt werden kann.
KGB kommt vom fränzösischen Entwicklerteam Cyro, den Leuten hinter Dune und hat ein vorangekündigtes Erscheinungsdatum von Ende Oktober. Sicher nicht nur für Badewannenagenten interessant.

■ Thorsten Szameitat



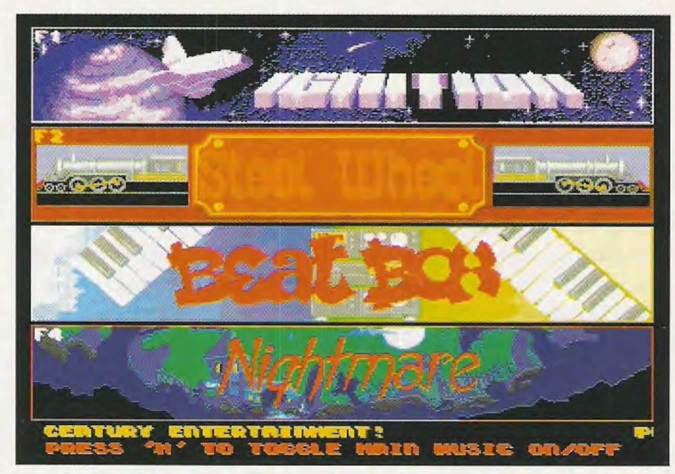




PREVIEW
PREIS lt. Hersteller ca. DM 110,-
HERSTELLER Virgin Games
MUSTER von Hersteller

Pinball Dreams
Automatenträume

Der Süchtigmacher nun auch endlich für den PC.



Nächtelang hat man zugebracht, vor einer der besten und realistischsten Flippersimulationen, die es je gab. Pinball Dreams, bisher nur der Amiga-Gemeinde zugänglich, findet zeitgleich zur Einführung der Amiga Datendisk "Pinball Fantasies" seinen Weg in die Computer-Oberliga. Auf vier Tischen darf ab November gepinballed werden. Etwa 50% des gesamten Layouts sind permanent auf dem Monitor zu erkennen, wobei sich die Kugel immer mittig bewegt. Ein absolut sauberes Scrolling gibt einem zu keiner Zeit das Gefühl zu wenig zu sehen oder die Übersicht zu verlieren.

Irres Scrolling

Bis zu vier Spieler können sich hierbei nächtelang die Finger wundflippern, der Sucht ist keiner gewachsen. Rekorde aus der Amiga-Zeit liegen bei ungefähr 560.000.000 auf dem Nightmare-Tisch. Jeder Tisch wird von einer speziellen Musik begleitet und bietet die unterschiedlichsten Bumper und Bahnen. Multiball, Extraball und Double Score sind ebenso selbstverständlich wie Kombinationsschüsse und Pay Time. Ein kleines Meisterwerk von 21st Century.

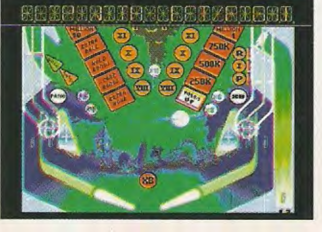
■ Thorsten Szameitat











PREVIEW
PREIS lt. Hersteller ca. DM 110,-
HERSTELLER 21 st Century
MUSTER von United Software

F 15 Strike Eagle III

Aller guten Dinge sind...

Aber man soll den Tag nicht vor dem Abend loben, denn wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein und weil Unkraut nicht vergeht, hat Morgenstund Gold im Mund.



Nach dem außergewöhnlichen Erfolg der ersten beiden Strike Eagle Versionen aus den Microprose-Entwicklungsstudios, war es geradezu aufdringlich zwingend, die Gunst der Stunde auszunutzen und mit einem dritten Teil die gierige Fan-Gemeinde, die nach mehr rief, zu befriedigen. So denn dann alle Düsen wollen und können, wird Teil 3 Ende Oktober in den Handel kommen. Wie immer mit komplettem und kompetenten Handbuch in deutscher Sprache, in dem wiedermal nicht nur auf das Spiel, sondern auch auf den technischen Hintergrund der High-Tech-Geräte eingegangen wird.

Handbuch als Schmöcker

Wie auch konzeptionell in den Vorgängern realisiert, ist auch der 3er eine Herausforderung für jeden noch so kampferprobten Fighterpiloten mit Schreibtisch-Cockpit. Nichtsdestotrotz kann aber auch der ungeübte Laie (sonst wäre er ja auch keiner) leicht den Einstieg ins Cockpit finden, ohne gleich den Knopf für den Schleudersitz zu betätigen. Als Grafiksystemkomponenten wurde erneut eine Mischung aus Polygon- und Bitmaptechniken angewendet. Mit dem gewünschten Ergebnis: Eine möglichst realistische Flug- und Kampfdarstellung aus allen Blickwinkeln ist so ohne weiteres möglich. Dem Spieler stehen eine ganze Reihe unterschiedlich langer und selbstverständlich auch unterschiedlich schwerer Missionen zur Auswahl.

Interessante Two-Player-Modi

Ebenso gibt es zwei interessante Varianten des Zwei-Spieler-Modus. Zum ersten können zwei Spieler in der gleichen Maschine sitzen, der eine als Pilot, der andere als Waffenoffizier. Und zum zweiten gibt es natürlich die Möglichkeit, zu zweit auf Missionserfüllungskurs zu gehen und so Seite an Seite zu fliegen und zu kämpfen.

Realistische Zwischensequenzen und außergewöhnliche Grafikeffekte machen auch diesen Teil wieder zu einem Genuß für alle technikbegeisterten Fliegerasse, die auch sehen wollen, was sich hinter ihrem Rücken so alles abspielt und fliegt. Und für die Romantiker unter den Jet-Piloten gibt es auch noch einen Gute-Nacht-Flugmodus unter freiem Sternenhimmel.

Thorsten Szameitat ■



Der Falcon bekommt ernsthafte Konkurrenz



PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 140,-

HERSTELLER
Microprose

MUSTER von
Hersteller

Bunny Bricks

Karnickel-Hitter

Ein Spielcocktail aus Arcade-Action und Baseballsimulation erwartet uns von Silmarils, den Machern von „Storm Master" und „Ishar".

Das Ganze kann man verbal natürlich auch anders verpacken. So zum Beispiel: "Bunny Bricks ist die erste cartoonartige, phänomenale, steinerweichende, baseballmäßige Software-Scheibe, in der ein Karnickel die Hauptrolle spielt." (Zitat aus der Produktinformation). Na, wenn da mal keine ehemalige Fachredakteurin dahintersteckt. Erwarten dürfen wir den Spaß rund um Titelheld Bunny etwa Ende Oktober.

Breakout - Baseball

Der Inhalt, beziehungsweise das Spielgeschehen erklärt sich wie folgt:
Bunny, wie immer zur rechten Zeit am falschen Platz, wird mit einer ganzen Reihe Steinchen konfrontiert, die es gilt zu zerstören. Voraussetzung für eine solche Aktion ist natürlich, daß die Pfoten lang genug sind, um auch heranzukommen. Doch wozu hat man denn Freunde?
Kosenamen wie Naf Naf, Cocky, Sharky und Engel Einstein stehen bezeichnend für die zu erwartenden Hilfeleistungen.



Comicgrafik

Verantwortlich für den gestalterischen Part an Bunny Bricks zeichnet sich kein geringerer als Tex Avery (wie, noch nie gehört?) verantwortlich. Die cartoonartigen Zeichungen zu den 30 Levels wirken bunt und verspielt, eben wie Cartoons. Die Bunny-Sprites machen den typisch schlacksigen Rabbit-Eindruck, den uns schon Roger in eindrucksvoller Manier vorgeführt hat.

CGA, EGA und VGA werden von der grafischen Seite her unterstützt, der Sound kommt mit AdLib und Soundblaster am besten rüber.
Über den Preis gibt es bis dato nur Gerüchte, aber heute ist nicht aller Tage Abend, wir kommen wieder, keine Frage.

Thorsten Szameitat ■



Formula One Grand Prix

Auspuffqualm und Gummispuren

Gut fünf Monate ist es nun her, daß ein Programm auf dem Amiga für Furore sorgte.

Die Simulationskobolde von Microprose hatten wieder zugeschlagen und mit "Formula One Grand Prix" eine spektakuläre Formel 1 Rennsimulation auf den Screen gezaubert. Brilliant in Technik und Funktionalität, gilt es bis heute als eines der besten Rennspiele überhaupt. Nun kommen auch wir PC Driver in den Genuß des dumpfen Gummigeruchs und des einzigartigen Flairs, welches diese Sportart umgibt.



Fliehkraftsimulation

Grafisch in den Farben aufgepeppt, erlebt der Spieler nahezu die gleiche Faszination wie zuvor auf dem Amiga. Cockpitdarstellung und Rennstrecken wurden eins zu eins übernommen. Die Steuerung geht ebenso leichtgängig wie die Schaltung und sogar die Fliehkraftsimulation bei Kurvenfahrten ist nachvollziehbar. Bei der Fahrt um Weltcuppunkte hat man die Wahl zwischen verschiedenen Maschinen und Fahrern. Das Fahrverhalten sowie die grafische Darstellung gehören beide zum besten auf diesem Gebiet und lassen kaum Wünsche offen. Schnell und genau läßt sich der Wagen durch die kurvigen Kurse lenken. Wer in seinem bürgerlichen Leben eher rücksichtsvoll und zuvorkommend fährt, kann hier seinem Bleifuß einmal richtig freien und festen Stand lassen. Die Zielfahne wird sich voraussichtlich Mitte November senken.

Thorsten Szameitat ■



Nicht nur dank Michael Schuhmacher wird die Fangemeinde groß sein



COMING UP!

WESTWOOD STUDIOS

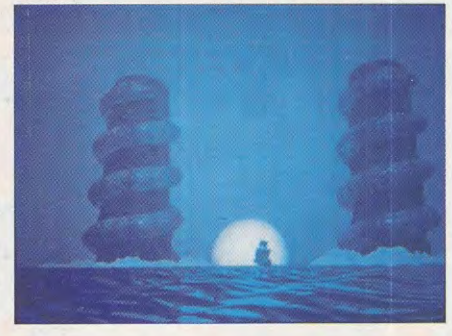
Wir berichten über die Entwicklungsgeschichte der neuen "Adventure-Opera". Gleichzeitig geben wir einen Ausblick auf das weitere Geschehen in Kyrandia und zeigen erste Bilder zu "The Adventures of Zanthia - Book Two". Programmierer Mike Legg und Grafiker Rick Tarks schildern Westwoods weitere Pläne.

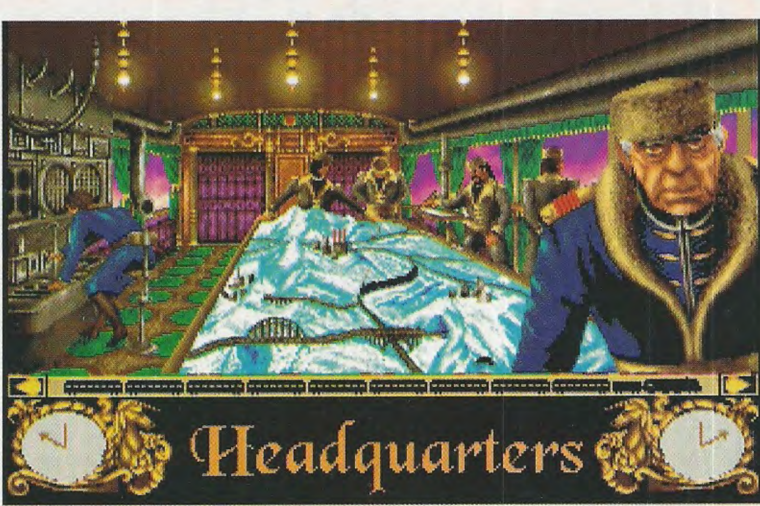
TBIRD DRIVE

ASI Computers bringen ihre Produktpalette auf die Höhe der Zeit. Der TBird "Classic" bekommt einen großen Bruder. Wir prüfen die Multimedia Maschine auf Herz und Nieren, tasten die Ausstattung ab und diagnostizieren das Preis-Leistungs-Verhältnis.

ULTIMA VII ADD-IN

Vier neue Quests sind in dieser Erweiterung des "Black Gate" enthalten. Schmieden Sie sich eine ultimative Waffe gegen den Wächter und erhöhen Sie Ihre Charakterpunkte. Die Reise geht weiter...





TRANSARCTICA

Die Wirtschaftssimulation der Zukunft führt uns in die Welt der Eisenbahnen. Silmarils neuestes Werk beschreibt die herrschende Anarchie während des nuklearen Winters, den Kampf ums Überleben. Was Sie brauchen ist Brennstoff und ein Fortbewegungsmittel...

Die nächste PC Games erscheint am 17. November im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
CT Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1

Redaktionsanschrift
CT Verlag Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur
Christian Müller

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Redaktionsberatung
Arthur Kreklau

Korrektur, Bildredaktion
Michael Erlwein

Redaktion
Thomas Borovskis, Thomas Carlile, Peter Freunscht, Lars Geiger, Alexander Geltenpoth, Markus Gurnig, Hans Ippisch, Harald Kern, Dietmar Langner, Wilfried Lindo, Costatino Maccioni, Petra Maueröder, Oliver Menne, Rainer Rosshirt, Thomas Scharl, Harald Wagner, Albert Warnecke, Stefan Zöbisch

Layout
Hansgeorg Hafner, Andrea Haus, Simon Schmid, Dieter Steinhauer, Anja Stöberlein

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Leitung Duplizierung
Matthias Kolb

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.